
CLUB
http://scanclubnintendo.blogspot.com/
Nintendo
POKéMON
0 10722 99261 3 01
ESCANEADO Y SUBIDO POR SHADOW LINK
$18.00 M.N.
Edición Especial
ESCANEADO Y SUBIDO POR SHADOW LINK

CLUB NINTENDO ESPECIAL POKEMON 2001

Escaneado por: ShadowLink

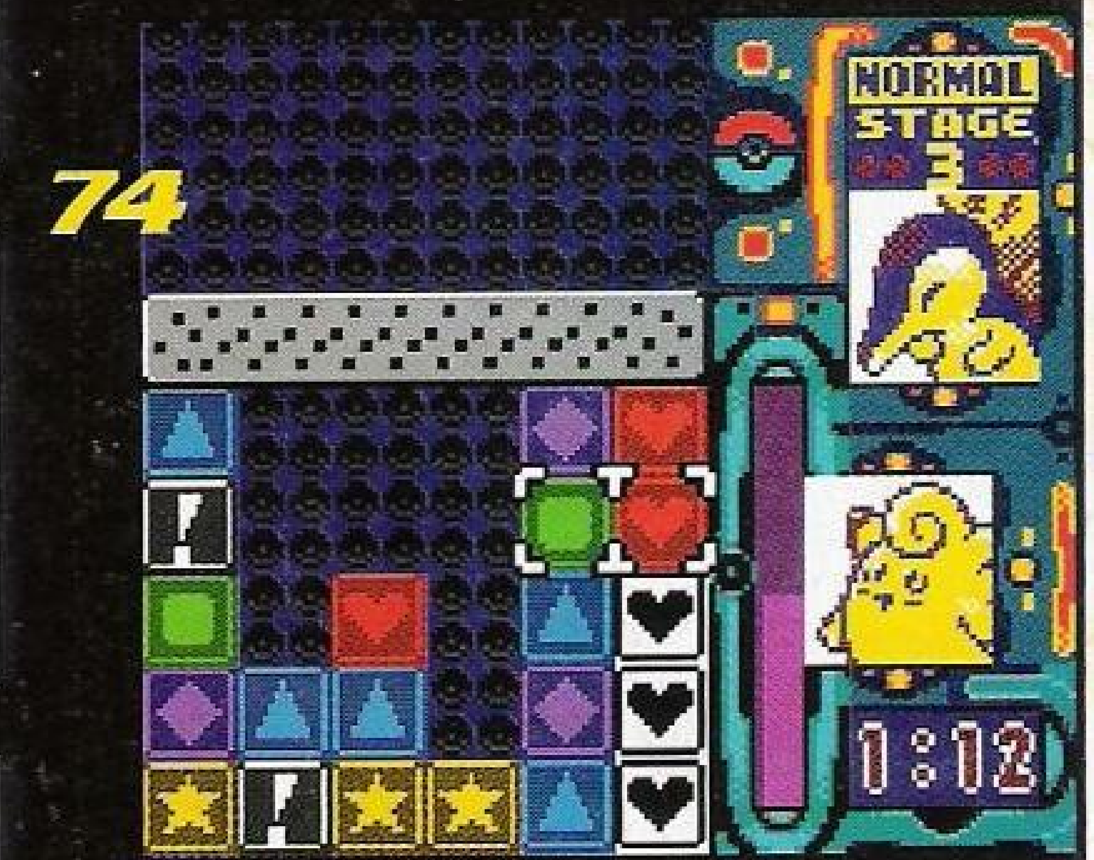


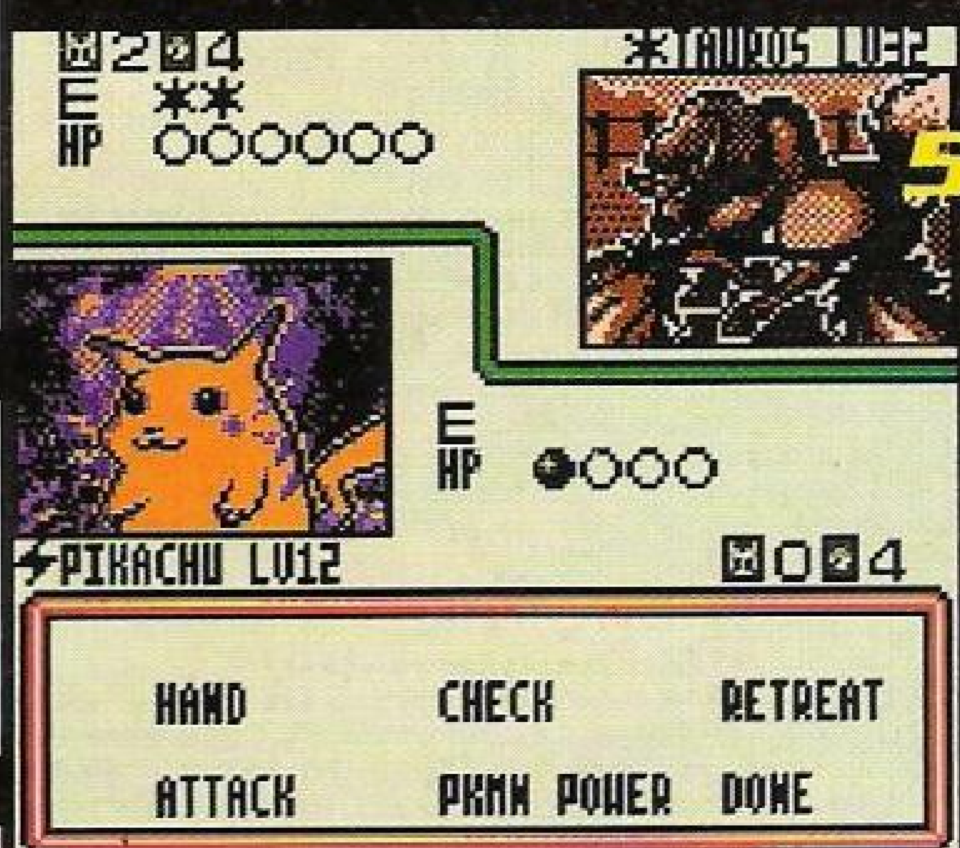

AVENTURA VIRTUAL
Promoción válida en la República Mexicana
del 2 de abril al 27 de mayo de 2001.
Permiso SEGOB No. S-0188-2001.
"COME FRUTAS Y VERDURAS"
Cada paquete con un valor de $8,600.00
PAU-PAU!®
Sólo para niños
Misión:
Envía 5 etiquetas de PAU-PAU!
en un sobre con todos tus datos al
apartado postal 22-071 en México D.F.
para ganarte uno de los
30 paquetes
Play Station 2
de Sony MR que contienen:
tarjeta de ampliación de memoria
dos juegos
consola de juego
control
además un control adicional
y un control remoto para DVD
Mecánica:
Se invita a todos los niños de la República Mexicana a que participen en la promoción "Aventura Virtual de Pau-Pau!", enviando 5 etiquetas de Pau-Pau! en un sobre con todos sus datos generales: nombre, dirección, teléfono con clave lada, población, estado y código postal al apartado postal 22-071 de México, D.F. para participar en la rifa de 30 paquetes Play Station 2 de Sony MR que incluyen consola de juego, control adicional, control remoto para el DVD, tarjeta de ampliación de memoria y dos juegos. El sorteo se celebrará el viernes 15 de junio de 2001 a las 12:00 en las oficinas de Frugosa, S.A. de C.V. ubicadas en el km 12,5 Antigua Carretera México-Pachuca, C.P. 55340 Xalostoc, Estado de México ante un interventor de la Secretaría de Gobernación. La publicación de los ganadores se hará en los periódicos Excelsior y El Universal, el viernes 20 de junio de 2001.



SUMARIO

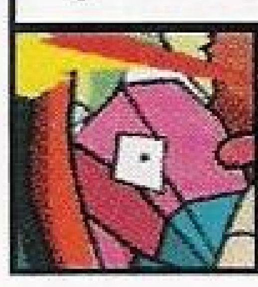












Este es el rombo del especial



Editorial

ISSN 0188-7610

Edición Especial 2001

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO DE NINTENDO EN MEXICO Y EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

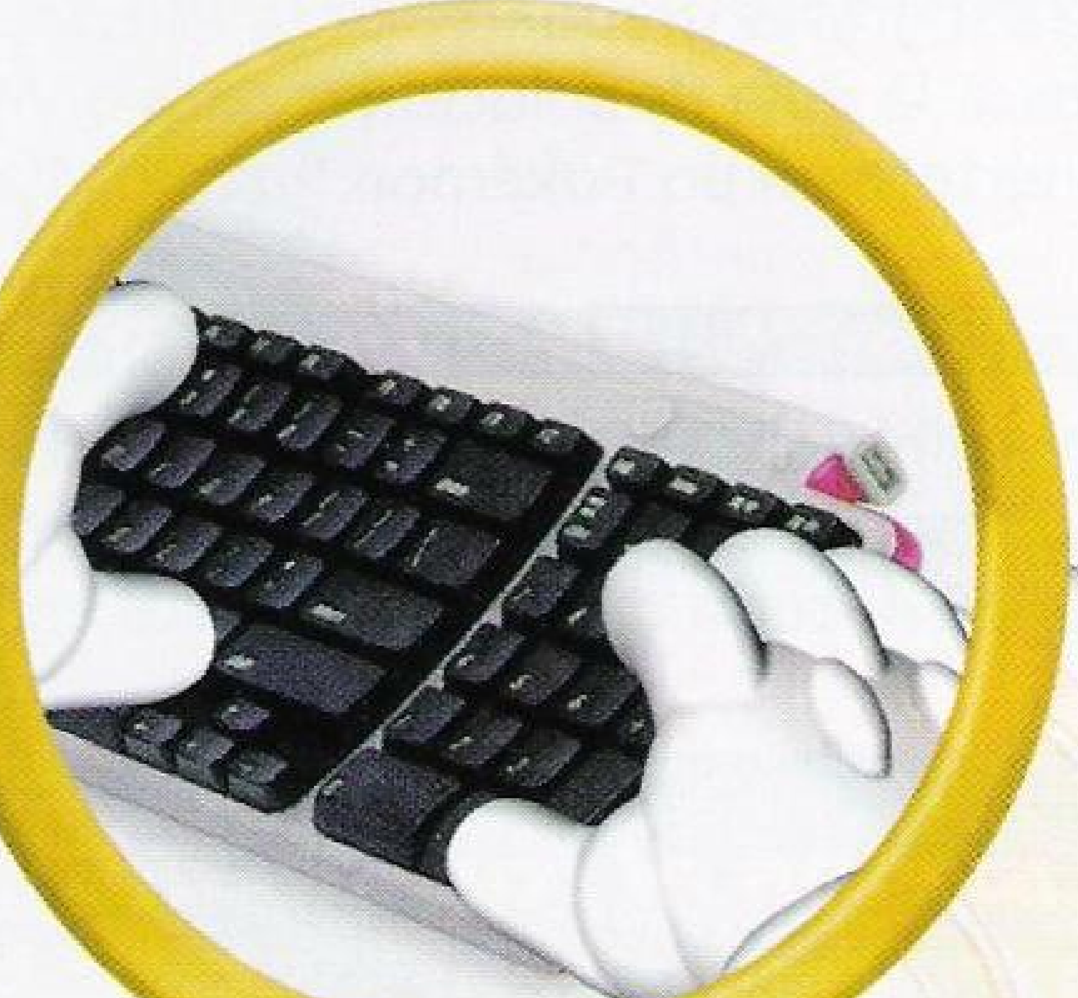
Edición Especial 2001. Coeditada y publicada para México por Gamela México, S.A. de C.V. Distribuidor Exclusivo de Nintendo en México y por Editorial Televisa, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc.
(DR.) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Editorial Televisa, S.A. de C.V. Av. Vasco de Quiroga No. 2000 Esq. Fernando Espinoza Gutiérrez Col. Santa Fe C.P. 01210 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana.
Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992.
Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.
Editor Responsable: Irene Carol
Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel.: 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del país.

Revista **CLUB NINTENDO.** Edición Especial 2001 Nintendo of América Inc. All right reserved. Nintendo, Nintensivo, Nintendo Entertaiment System, NES, Super NES, and Game Boy son marcas registradas de Nintendo. Revista mensual editada y publicada por **Editorial Televisa Colombia, S.A.** Calle 75 # 12-12 Santafé de Bogotá D.C. Colombia. Conmutador: 3492211, Suscripciones: 3492211 ext: 149 y 150, Fax: 3492211 ext: 154 E-mail suscripciones: susctelevisa@colomsat.net.co, Servicio al cliente: suscripcol@editorial.televisa.com.mx Colombia: Distribuidoras Unidas, S.A. Santafé de Bogotá, Colombia. **Venezuela:** Editorial Televisa Internacional, S.A. Av. Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas., **Ecuador:** Editorial Televisa Ecuador, S.A. Edificio Torres de la Merced, Piso 18, Oficina 1, Calle Córdoba y Victor Manuel Rendón, Colonia (parroquia) Roca, Municipio Guayaquil, Guayaquil.
ARGENTINA: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Perú 263, 3er piso (1067), Capital Federal, Buenos Aires, Argentina. Tel.: (541) 342-8946/5178/8643. Telex: 17699. Ediva, Ar.
Gerente General: Gonzalo del Fá. Editor Responsable: Roxana Moriello. Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364.
Distribuidores: Capital: Vaccaro Sánchez y Cía., Moreno 794 Piso 9 of. 207, (1091) Buenos Aires, Argentina. Interior: Distribuidor de Revistas Bertrán SAC. Av. Velez Sarfield 1950, (1258) Buenos Aires Argentina.
CHILE: Publicada en Chile por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, Las Condes, Santiago de Chile. Tel.: (56) 366-7100. Gerente Editorial: Paula Escobar, Gerente Comercial: Maria Eugenia Goiri, Gerente de Administración y Representante Lega: Eduardo Aldea, Gerente de Finanzas: Robinson Castro, Distribución: ALFA, S.A. Recargo flete aéreo $ 90.- (regiones I, II, XI y XII).

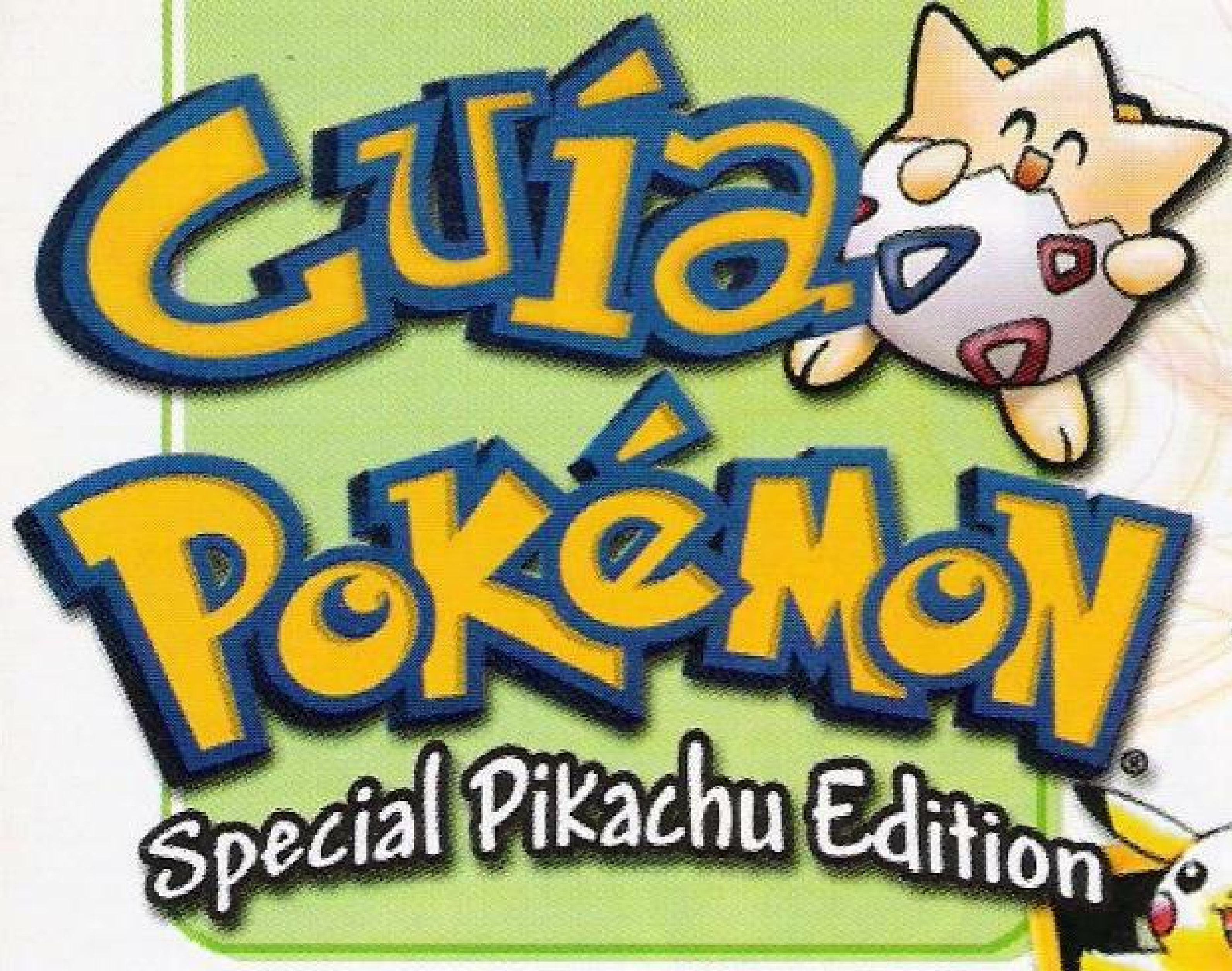
Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

El "boom" del fenómeno llamado Pokémon, que comenzó en nuestro continente a finales de 1998, parece que no se detendrá por un buen rato. Los videojugadores hemos podido experimentar un nuevo tipo de juego y coleccionar e intercambiar una gran cantidad de personajes a través del cable link del Game Boy Color se ha convertido ya en un modelo a seguir para muchas otras compañías desarrolladoras de juegos, que han intentado imitar el concepto; algunas para bien y algunas otras para mal, pero nada como el Pokémon original, que ahora con la noticia de que un juego para el Game Boy Advance de esta franquicia está siendo programado, sabemos que los fans de Pokémon tendremos más durante mucho tiempo. El primer número especial dedicado a Pokémon tuvo mucho éxito y, basándonos en la gran cantidad de cartas que llegaban a la redacción con muchas dudas de todos los juegos de Pokémon, muchas que ya habíamos contestado en otras ediciones, decidimos lanzar el segundo número especial de Pokémon.

Pokémon Puzzle League, Pokémon Puzzle Challenge, Pokémon Gold & Silver, Pokémon Yellow, Pokémon Trading Card y Pokémon Pikachu 2, son algunos de los juegos en los que, con este número que tienes en tus manos, te convertirás en todo un experto. Cuídalo muy bien, ya que te servirá para vencer al resto de los entrenadores y ser así el Maestro Pokémon.




UNA PERSONA PUEDE HACER LA DIFERENCIA
Warner Bros. Presenta
POKéMON
La Película
2000
POKEMON THE MOVIE 2000
TÚ PUEDES SER EL ELEGIDO
¡Cómprala ya en
VIDEO o DVD VIDEO
REGION 4 MEXICO
!
UNA PERSONA PUEDE HACER LA DIFERENCIA
POKÉMON THE MOVIE 2000, PICACHU'S RESCUE ADVENTURE Y ARTE © 1997-2000 NINTENDO, CREATURES, GAME FREAK, TV TOKYO, SHOPRO, JR KIKAKU. PIKACHU PROJECT '99. LAS PROPIEDADES POKÉMON SON MARCAS COMERCIALES DE NINTENDO. ARTE PRINCIPAL © 2000 WARNER BROS. DISENO © 2001 WARNER HOME VIDEO MÉXICO, S.A. DE C.V. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.



Cómo jugar Pokémon Yellow

Debido al éxito de las versiones Azul y Roja de Pokémon y a la grán aceptación de la serie de televisión, Nintendo decidió sacar la versión amarilla. Pokémon Yellow es una versión especial con la misma temática que las dos versiones anteriores, pero con cambios basados en los elementos de la caricatura. Esta guía está elaborada para que todos los entrenadores puedan consultarla en cualquier ocasión, ya que puedes seguirla de principio a fin si es la primera vez que vas a jugar Pokémon Yellow y si ya eres un entrenador experimentado, puedes checar rápidamente el lugar preciso en donde estás atorado o bien, donde dejaste pasar un detalle. De cualquier manera siempre es recomendable tener a la mano esta guía en caso de que no recuerdes algo ya que es un gran complemento si quieres acabar el juego de forma más rápida y después checar los detalles con más calma. Esperamos que te sea muy útil para que llegues a ser un maestro Pokémon.

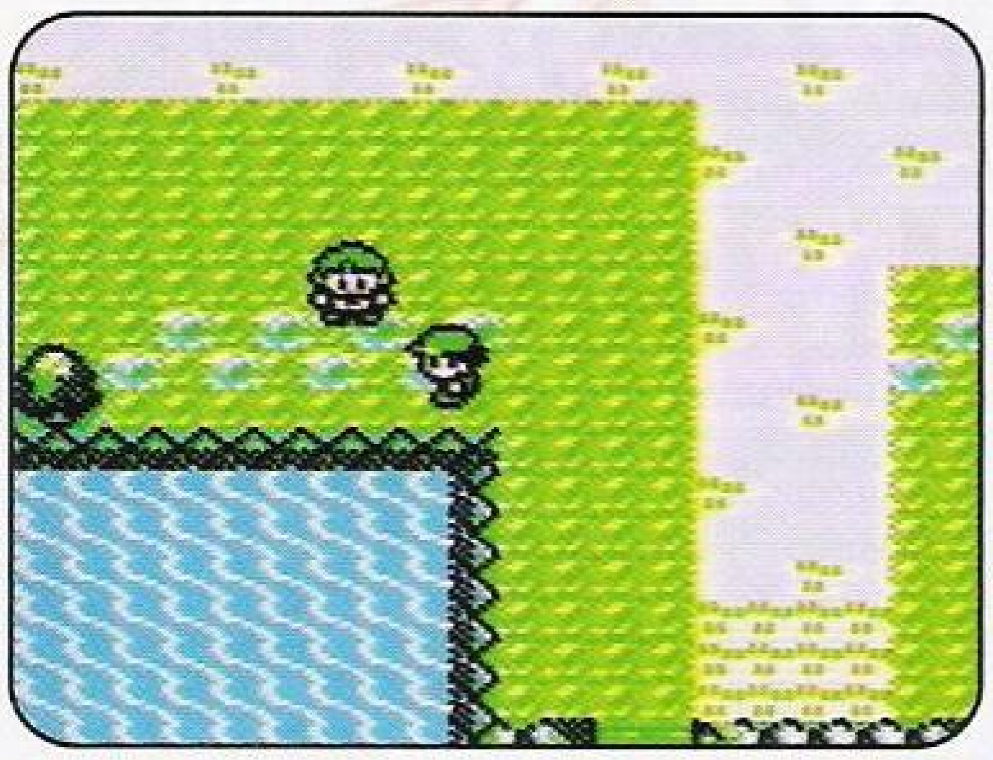


Pokémon Yellow es un RPG bastante sencillo relativamente, pero la verdadera dificultad es capturar (o conseguir) a los 151 Pokémon. Es complicado, pues algunos son bastante raros y otros los tienes que intercambiar con otros entrenadores; a otros debes hacerlos evolucionar para que cambien. Cada Pokémon puede ser de uno o dos tipos, esto quiere decir que cada tipo es más efectivo contra otro y a su vez, lo dañan más los ataques de otro tipo. Por ejemplo: Si tienes un Pokémon de agua, es efecitvo en contra de uno de fuego, pero no sirve mucho contra uno de pasto.

Options

Las opciones en esta versión son también mejoradas pues ahora además de la velocidad del texto, desactivar la animación de las peleas y el estilo de batalla, puedes seleccionar el tipo de sonido entre monoaural y tres tipos diferentes de Stereo para los audífonos, y ahora puedes imprimir diferentes cosas del juego pues este cartucho es compatible con la Poket Printer.

Personas



Dentro de todo el camino encontrarás muchísima gente, pueden ser personas del pueblo, entrenadores, miembros del equipo Rocket y otras más especializadas como líderes de gimnasios, el Prof. Oak y sus ayudantes. Cada persona dice cosas diferentes, algunas no son muy importantes pero no te confíes de esto pues puedes pasar por alto algún tip importante. Trata de hablar con todas las personas que encuentres para que no dejes nada sin investigar.

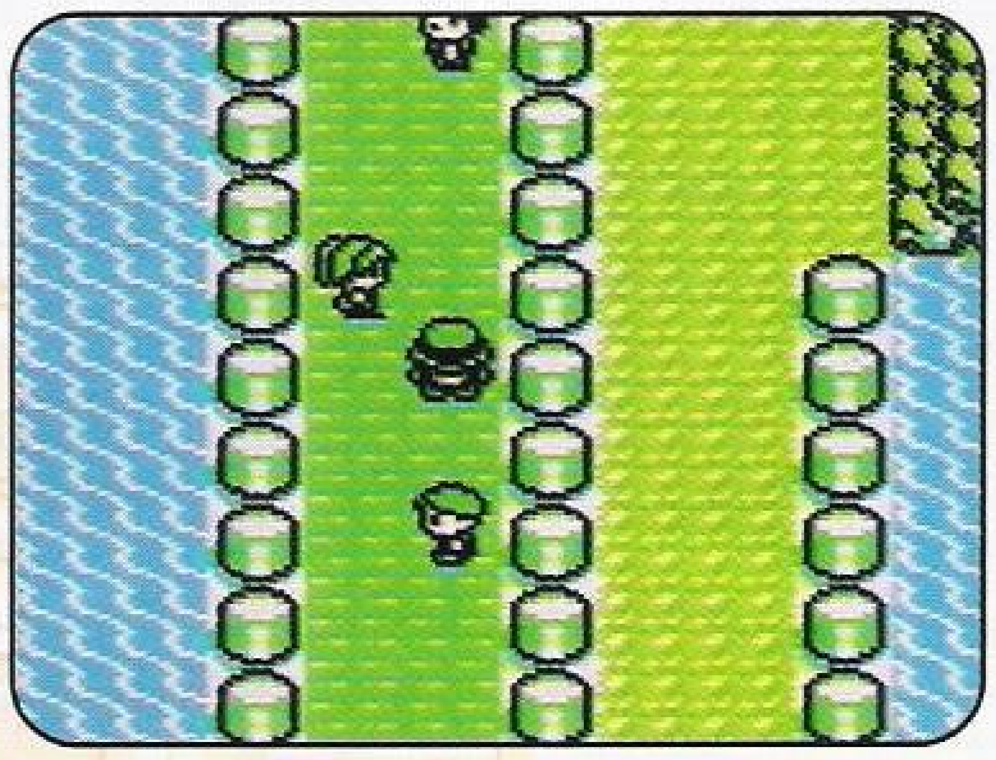
El primer cambio es que aquí inicias con Pikachu, a quien no le gusta la pokéball y te sigue a todas partes caminando, puedes voltear a verlo y saber su estado de ánimo. Tiene detalles como cuando lo vencen en batalla, ya no te sigue porque ahora sí lo llevas en la pokéball; si te cansa traerlo siempre detrás, puedes depositarlo en una PC, además de que tiene diferentes voces según la ocasión: cuando sale a pelear, cuando hablas con él, etc.

Modo de Movimiento

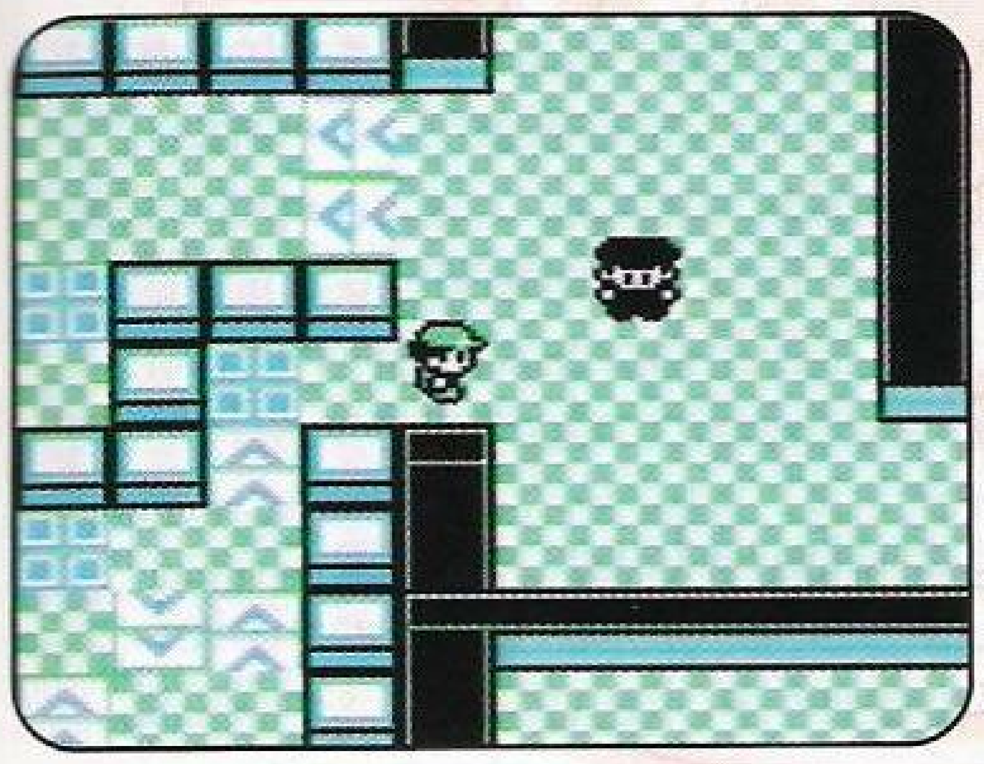
En el modo de movimiento usas el Pad para mover el personaje, con el botón A activas las cosas (switches, elevadores, PC's, etc.), platicas con las personas, agarras ítems, retas a los entrenadores, lees los carteles, compras ítems, etc.
Para tener un completo dominio del juego, debes conocer los elementos que te encontrarás en tu jornada, checa cada uno pues es valioso que sepas para qué sirve cada cosa o persona.

Entrenadores

Los entrenadores son personas que tienen Pokémon como tú y están listos para pelear. Normalmente están siempre quietos hasta el momento en que te cruces por enfrente o hables con ellos.
Los entrenadores siempre tienen tres diálogos, cuando te retan, cuando les ganas y cuando vuleves a hablar con ellos, a veces te dan tips importantes. Aquí entran también los líderes de gimnasios y el equipo Rocket. Una vez que has derrotado a un trainer, no vuelves a pelear contra él (o ella).



Rockets



Estos sujetos son los malos del juego, son entrenadores que usan a los Pokémon para actos sucios y delictivos. Normalmente te encontrarás con bastantes en varias partes del camino, una vez que los derrotas ya no peleas con ellos y algunos se van. Ocasionalmente te encontrarás (o más bien, ellos te encontrarán a ti) con Jessie, James y Meowth; los tres miembros del equipo rocket que le hacen la vida imposible a Ash en la caricatura.

Zonas de pasto

En los lugares donde el pasto es alto, aparecen los Pokémon, puedes pasar sin que aparezcan o bien, pueden ser abundantes. Dependiendo del área donde te encuentres situado, serán los Pokémon que pueden aparecer. Si deseas evitar las peleas o tienes prisa, trata de no pasar por el pasto.





Pokéball

Dentro de las pokéballs puedes encontrar Pokémon e ítems, ¡pero algunas pueden ser Voltorbs en cierto lugar!

PC's

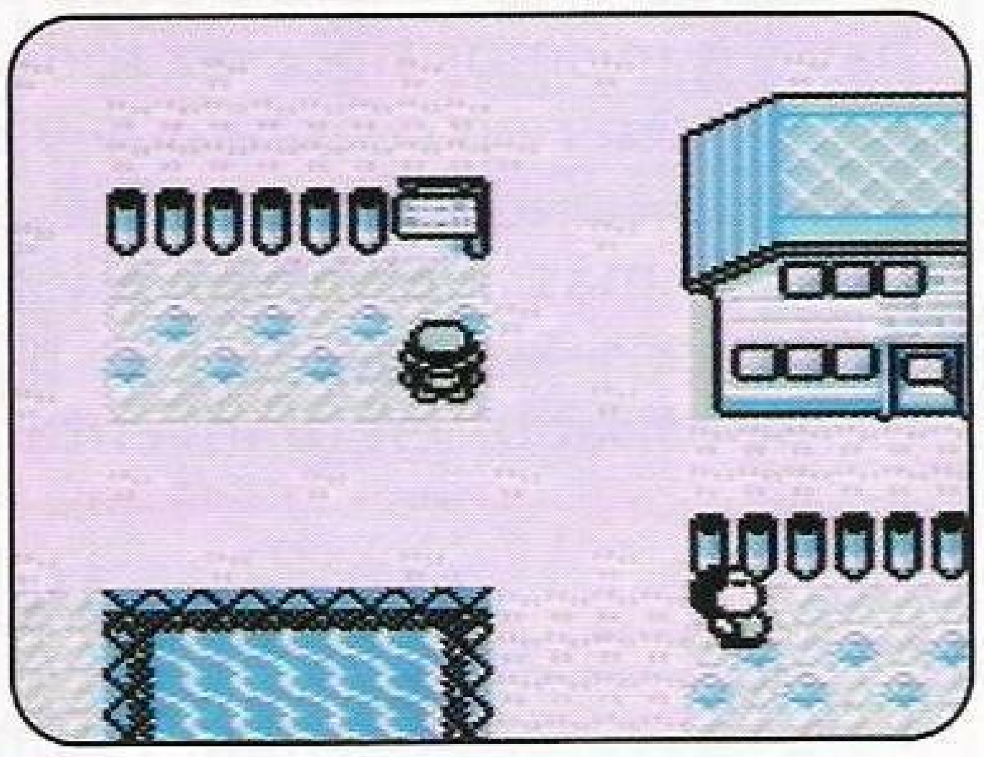
En todo el mundo de Pokémon vas a encontrar muchas PC's desde donde puedes conectarte a tu PC, a la del Prof. Oak y a la de Bill (al inicio del juego aparece como "Someone's PC" -La PC de alguien-). En tu PC puedes guardar los ítems que no estés (o quieres) utilizar en ese momento y sacarlos cuando quieras. En la PC del Prof. Oak puedes checar cómo va tu pokédex y



te dará algún tip para encontrar más o bien, un comentario. En la PC de Bill puedes guardar a los Pokémon en cajas electrónicas; cada caja puede contener hasta 20, si una caja está llena, debes cambiarla para poder guardar más Pokémon.

Letreros

A lo largo de tu camino verás infinidad de letreros, anuncios, pósters, etc. Estos te indican qué tipo de edificio es, el pueblo o lugar en donde te encuentres, tips para entrenadores y otras cosas más. Siempre recuerda leerlos todos para que tengas una visión de dónde estás y conozcas todos los lugares.



Agua

El agua representa un hábitat natural para ciertos Pokémon; así como una barrera para ti. Puedes encontrar diferentes clases de Pokémon usando las cañas de pescar que te facilitan durante el juego; también puedes enseñar a tus Pokémon acuáticos a surfear (aunque hay excepciones, precisamente en este juego) para poder explorar también las zonas de agua. Mientras vas surfeando puedes ser retado por entrenadores y atacado por Pokémon que puedes atrapar.



Poké Centers

En estos lugares curan a tus Pokémon (sólo los que lleves en tu equipo) y también puedes encontrar una PC y el área donde puedes conectarte con un amigo para intercambiar Pokémon y luchar en el Colosseum.

El Colosseum es diferente al de las versiones rojas y azul, ya que tiene dos modos: Colosseum y Colosseum 2 (esta es sólo para dos versiones amarillas). El primer modo es el clásico donde pelean los dos equipos de hasta seis Pokémon sin limitaciones de niveles. El segundo es más al estilo de Pokémon Stadium; hay tres diferentes copas que harán más parejos los encuentros:

Poke Cup
Aquí solamente podrán utilizar tres Pokémon de niveles entre 50 y 55, pero la suma de los niveles no debe exceder 155.

Pika Cup
Tres Pokémon por equipo de niveles 15 a 20 y que no excedan los 50 puntos.

Petit Cup
Nuevamente tres Pokémon pero de niveles 25 a 30 y que la suma de los tres no exceda 80 puntos, aparte de que los Pokémon no deben rebasar los 6' 8" de altura y 44 lbs de peso.

Poké Marts

Aquí puedes comprar todo tipo de ítems, técnicas y otros productos relativos a los Pokémon. Estos ítems te ayudarán a lo largo de tu camino pero no siempre hay los mismos tipos en todos los poké-marts, así que debes tener en cuenta qué y cuántos ítems comprar; pues no tiene mucho sentido que compres muchos ítems si más adelante puedes comprar ítems más poderosos. Siempre ten un número promedio de ítems variados en tu inventario para toda ocasión.

Atrapar Pokémon

Para capturar Pokémon y aumentar tu colección deben ser salvajes (los que salen en el paso y las cavernas), los Pokémon de entrenadores no pueden ser capturados (no lo intentes, pues perderías un turno y la pokéball). También puedes agarrar a los Pokémon de las bolas que encuentres en tu camino, sin necesidad de pelear con ellos.



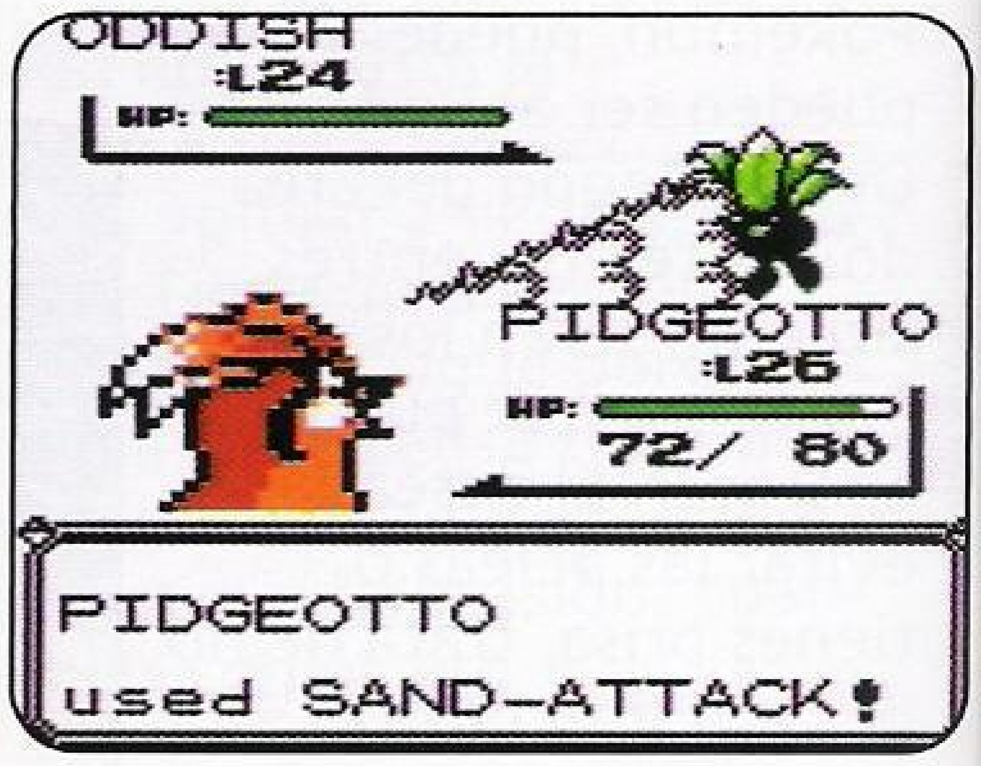
Cuando aparece un Pokémon, entras en modo de batalla, atácalo como normalmente lo haces pero déjalo con poca energía, si lo duermes o lo paralizas aumentan las posibilidades de capturarlo. Ahora lánzale una pokéball para atraparlo; si fallas, no te preocupes, inténtalo nuevamente o bien, si es un Pokémon de más alto nivel, usa una pokéball más poderosa.

Modo de Batalla

Cuando hablas o te encuentras con un entrenador, se abre el modo de batalla; aquí es donde debes usar a tus Pokémon para eliminar a los del contrario, puedes usar ataques, ítems o cambiar Pokémon. Este modo es el mismo para todo tipo de peleas, ya sean con entrenadores, Rockets y líderes de gimnasios.

Al entrar en una pelea de entrenadores, los seis espacios indican el número de Pokémon disponibles si tienen una pokéball, cuando un Pokémon es vencido, puedes seleccionar otro, en este momento puedes ver el número de Pokémon que le quedan al contrario y a ti. Si las pokéballs están en negro es que ese Pokémon tiene un problema de Status (es decir, si está envenenado, dormido, paralizado, congelado, quemado o "sembrado"), si tiene una equis es que ese Pokémon está desmayado.

Fight sirve para usar cualquiera de los ataques que sepa tu Pokémon (los ataques están limitados por los power points -PP-), PKMN es para cambiar de Pokémon durante la batalla, ítem es lógico para que sirve y Run es para escapar de la pelea (sólo puedes escapar de peleas con Pokémon salvajes, no de entrenadores). Tanto ítem como PKMN gastan un turno cada vez que los usas.



El juego



Básicamente puedes seguir esta guía de principio a fin si acabas de iniciar tu cartucho, cuenta con las direcciones exactas para que pases todo lo más importante del juego, claro que debes tener en cuenta que en este tipo de juegos puedes encontrarte con muchas sorpresas y debes platicar con mucha gente para averiguar cosas, pero no te preocupes, una vez que acabes el juego, puedes regresar a donde quieras y checar todo con calma. Al inicar un juego nuevo, debes de iIntroducir tu nombre y el de tu rival durante la introducción. Debes pensar muy bien en esto pues recuerda que el juego sólo cuenta con un archivo y que no puedes reiniciar el cartucho con los ítems ni con los Pokémon que llevas, así que no podrás cambiar estos nombres.

PALLET TOWN

Viene de: RUTA 21

Este es el pueblo donde inicia tu aventura, aquí no hay mucho problema pues es un pueblo muy pequeño, pero importante. Aquí puedes encontrar al profesor Oak, tu casa y la casa de tu rival. Más adelante pasarás por aquí para seguir con tu aventura, recuerda que puedes regresar a tu casa para curar a tus Pokémon.

Lugares

A) Tu casa

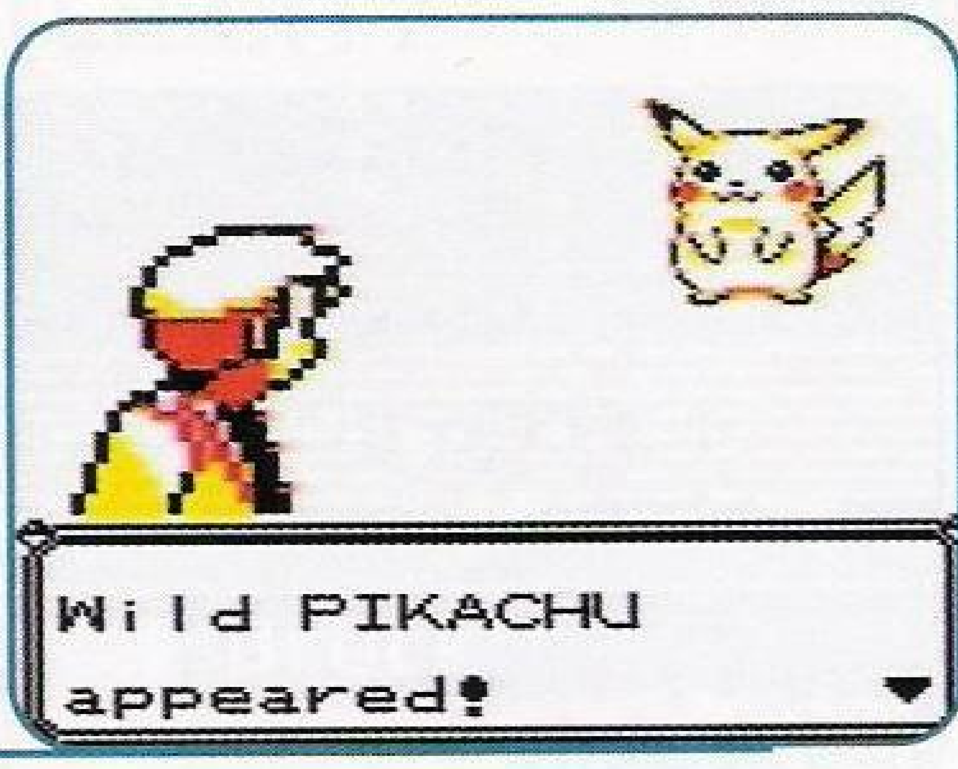
Este es un lugar donde siempre serás bien recibido, aquí puedes curar a tus Pokémon como en un Poké Center y es donde almacenas ítems en tu PC. Antes de salir de aquí, saca la Potion de tu PC.

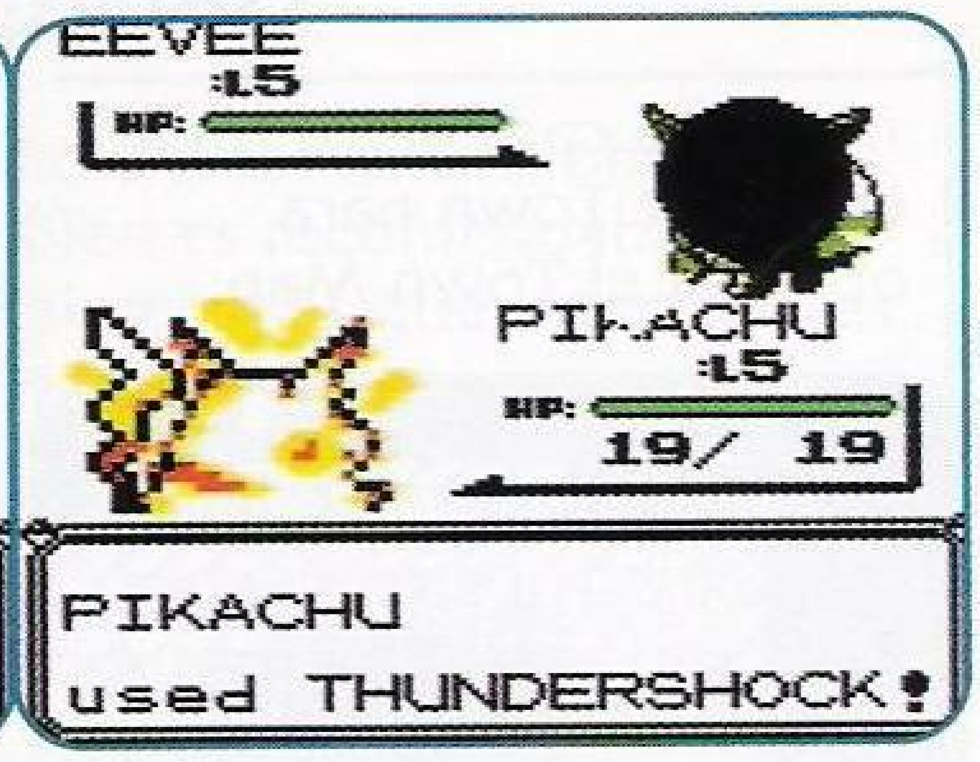


B) La casa de tu rival

Aquí vive el sujeto que desde que eran pequeños, ha sido tu rival en todo; debes venir aquí más adelante por un Town Map.

C) El laboratorio del Prof. Oak
Aquí es donde trabaja la persona más reconocida en el estudio de Pokémon, el Prof. Oak es la autoridad en estos menesteres. Al principio no estará aquí pero cuando intentes salir por la parte de arriba del pueblo, te alcanzará para advertirte de los Pokémon salvajes. Ahí capturará un Pikachu y después irán a su laboratorio donde obtendrás a Pikachu y tu rival a Eevee. Después pelearán por primera vez y podrás seguir tu camino a Viridian City.





El Pokémon de Gary

Ya que Gary obtiene el Eevee, debes saber cómo evolucionará cuando lo encuentres más adelante. Esto depende de la primera batalla contra él en el laboratorio del Prof. Oak.

1. Si pierdes contra Gary en el Laboratorio, Eevee evolucionará en Vaporeon (Tipo Water).
2. Si ganas en el laboratorio y luego le ganas en la batalla al oeste de Viridian City, Eevee evolucionará en Jolteon (Tipo Electric).
3. Si ganas en el laboratorio pero pierdes (o no pasas con él) en la segunda batalla, su Eevee evolucionará en Flareon (Tipo Fire).

Pokémon

#25: Pikachu
#72: Tentacool
#129: Staryu

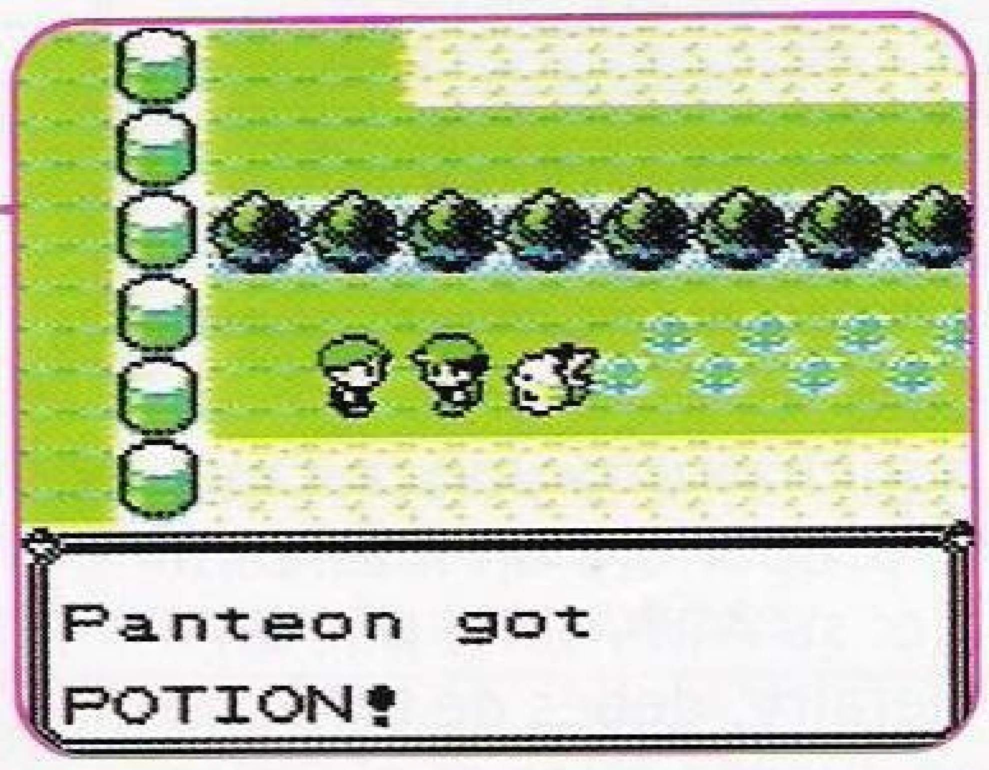
Va a: RUTA 1

RUTA 1

Todavía es muy pronto para capturar nuevos Pokémon, no te preocupes por eso ahora, primero debes llegar a Viridian City y luego de regreso a Pallet Town. Aprovecha tu camino por esta ruta para subir de nivel a Pikachu.

Viene de: PALLET TOWN

Este sujeto te regalará una Potion, mientras recorres el mundo Pokémon, encontrarás mucha gente que te regalan ítems cuando hablas con ellos, procura que no te falte hablar con ninguna persona para que no dejes pasar ítems, Pokémon o cualquier tip del juego.



Pokémon

#16: Pidgey
#19: Rattata

Va a: VIRIDIAN CITY

VIRIDIAN CITY

Aunque más grande que Pallet, Viridian no es una ciudad muy grande. Puedes encontrar aquí todo lo necesario para tus Pokémon y un gimnasio, aunque por el momento está cerrado. Primero visita el Poké Mart para que hagas una entrega especial.

Viene de: RUTA 1



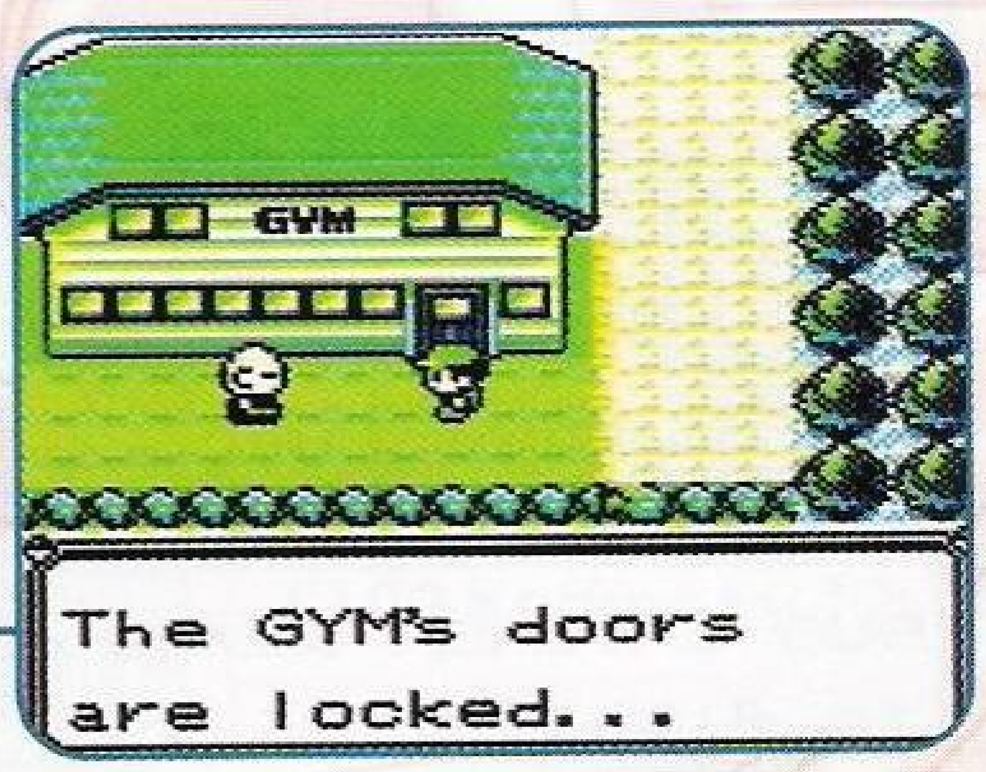
Pokéball: 200
Potion: 300
Antidote: 100
Paralyze Heal: 200
Burn Heal: 250a

Lugares

A) Pokémon Center

B) Poké Mart
Cuando llegues aquí la primera vez, el empleado te pedirá que le lleves al Prof. Oak un paquete, regresa usando la ruta 1 para que llegando con él, te dé el Pokédex. Cuando regreses aquí podrás comprar varios ítems.

C) Viridian Gym
Extrañamente, el primer gimnasio al que llegas está vacío y cerrado, más adelante, podrás regresar aquí para obtener esta medalla, pero mucho después...



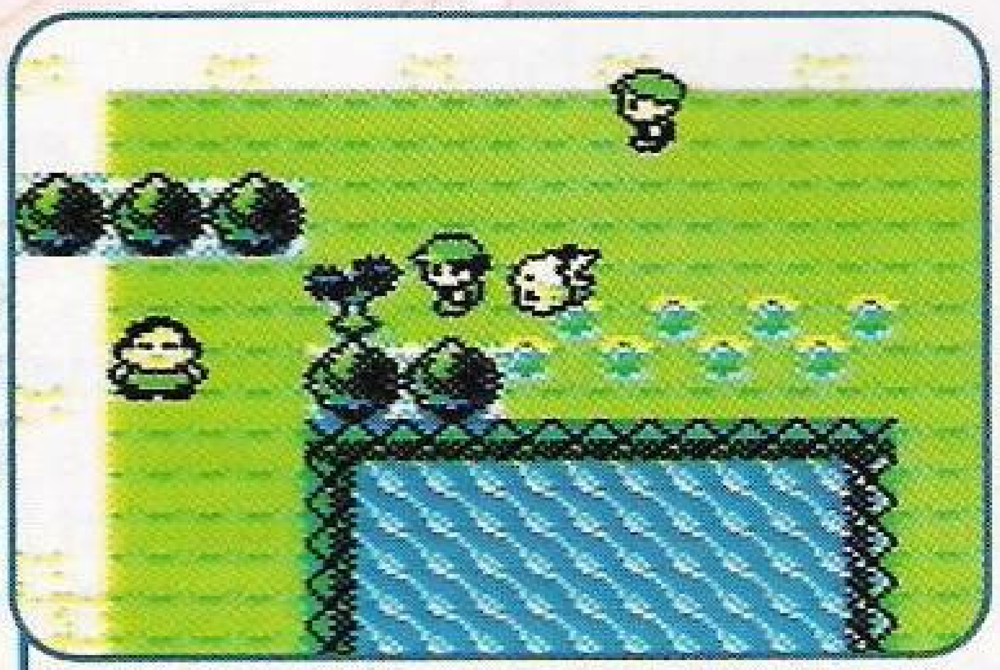
Cosas que hacer

1. Ve a la casa de tu Rival en Pallet Town para obtener el Town Map.





2. Regresando de Pallet Town ve a la Ruta 22 para pelear contra Gary.



3. Este sujeto te regalará la TM 42 (Dream Eater) pero debes regresar cuando ya tengas la HM Cut.

Gary

Pokémon

#16: Pidgey
#19: Rattata

Pokémon

#60 Poliwag

Va a: RUTA 2, RUTA 22

RUTA 2

Aunque no parece muy grande, esta ruta tiene más cosas de las que parece. Por el momento sólo sirve para llegar a Viridian Forest, pero luego tendrás que regresar aquí por medio de una caverna, pero eso es un poco más adelante.

Viene de: VIRIDIAN CITY

Entrada a Viridian Forest
En este bosque encontrarás varios entrenadores además de uno que otro ítem, también es una buena oportunidad para conseguir Pokémon de tipo Bug.

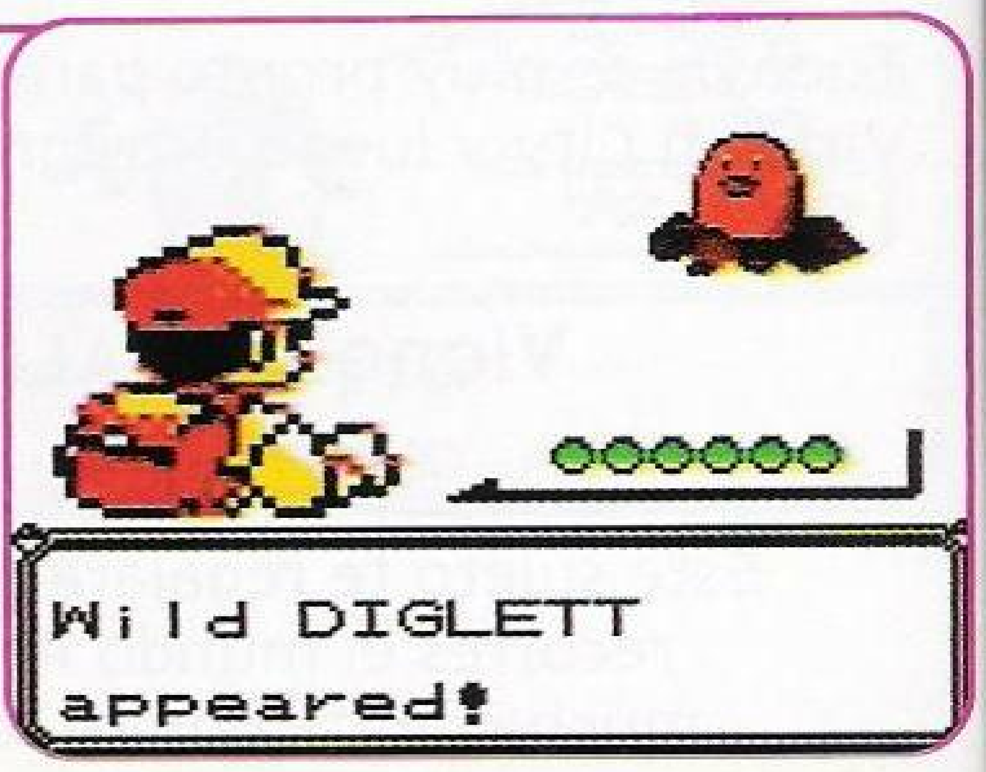
Casa
En esta casa encontrarás a uno de los ayudantes del Prof. Oak que te regalará la HM 05 (Flash) si llevas atrapados al menos diez Pokémon diferentes. Debes tener la HM 01 (Cut) si quieres llegar a esta parte de la Ruta, si no, después podrás llegar aquí através de Diglett's Cave.





Casa
Aquí hay una persona que te propondrá un intercambio: su Mr. Mime por un Clefairy, debes de tomarlo en cuenta pues es el único lugar donde encontrarás a este Pokémon, no te preocupes, más adelante podrás capturar un Clefairy.

Diglett's Cave
Esta es la salida de la caverna que cavaron los Diglett's, por ahora no podrás entrar aquí pero posteriormente te servirá para llegar a esta zona.



Items

HP Up
Moon Stone

Pokémon

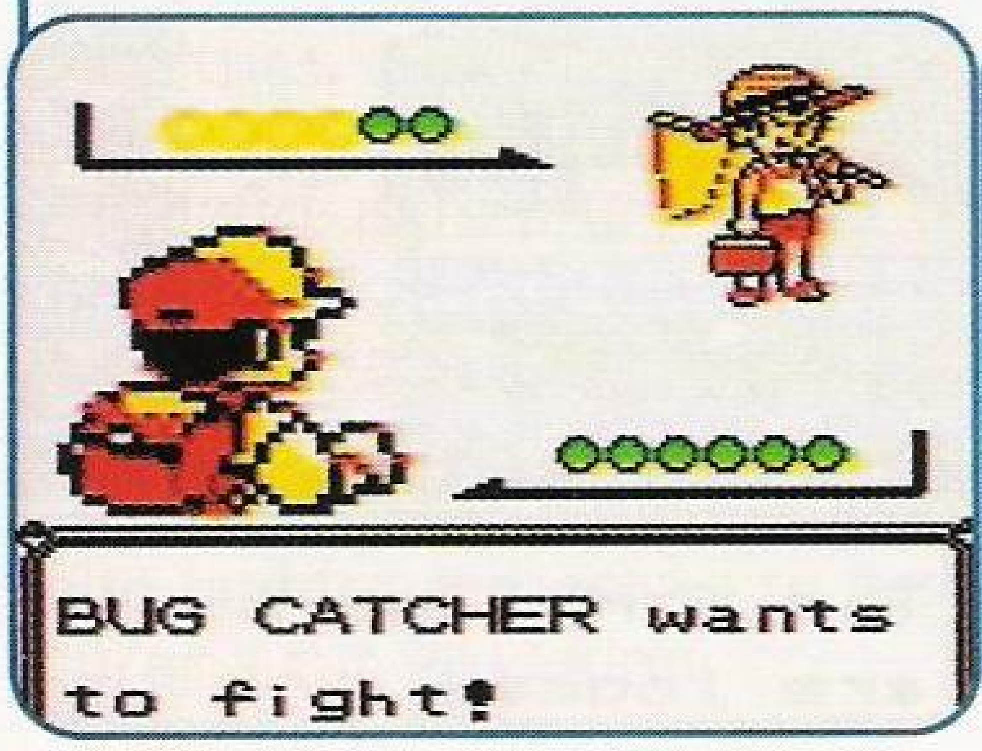
#16 Pidgey
#19 Rattata
#29 Nodoran (F)
#32 Nodoran (M)

Va a: VIRIDIAN FOREST, PEWTER CITY, DIGLETT'S CAVE

VIRIDIAN FOREST

Aquí encontrarás varios entrenadores y unos pocos ítems, es un buen lugar para conseguir Pokémon tipo Bug. Si tus Pokémon están cansados, llévalos al poké-center en Viridian evitando las zonas de pasto.

Viene de: RUTA 2





Items

Pokéball
Potion
Potion

Pokémon

#10 Caterpie
#11 Metapod
#16 Pidgey
#17 Pidgeotto

Va a: RUTA 2

PEWTER CITY

Viene de: RUTA 2

Muy bien, aquí enfrentarás al primer líder de gimnasio y si lo vences, obtendrás una Badge que será el primer paso a la victoria. También es recomendable que visites el museo, tienen muchas cosas interesantes, tal vez más que interesantes.

Lugares

A) Poké Center
Lleva a tus Pokémon aquí para que enfrentes a Brock con todas tus energías, recuerda salvar cada que hagas algo nuevo.

B) Poké Mart
Compra muchas potion para que puedas pasar a Brock, también es recomendable qe compres unas Escape Rope, más adelante las utilizarás.

Poké Ball: 200
Potion: 300
Escape Rope: 550
Antidote: 100
Burn Heal: 250
Awakening: 200
Paralyze Heal: 200

C) Pewter Gym
¡Por fin podrás obtener tu primera Badge al derrotar al líder de este gimnasio! Brock usa Pokémon tipo Rock, así que si usas pokémon tipo Water o Grass, no tendrás ningún problema en derrotarlo. No desperdicies tiempo y esfurzo al usar a Pikachu pues sus ataques tipo Electric no sirven para nada contra este adversario. Te recomendamos que cures tus Pokémon después de enfrentarte a los trainers que están antes de cada líder de gimnasio en cada pueblo.

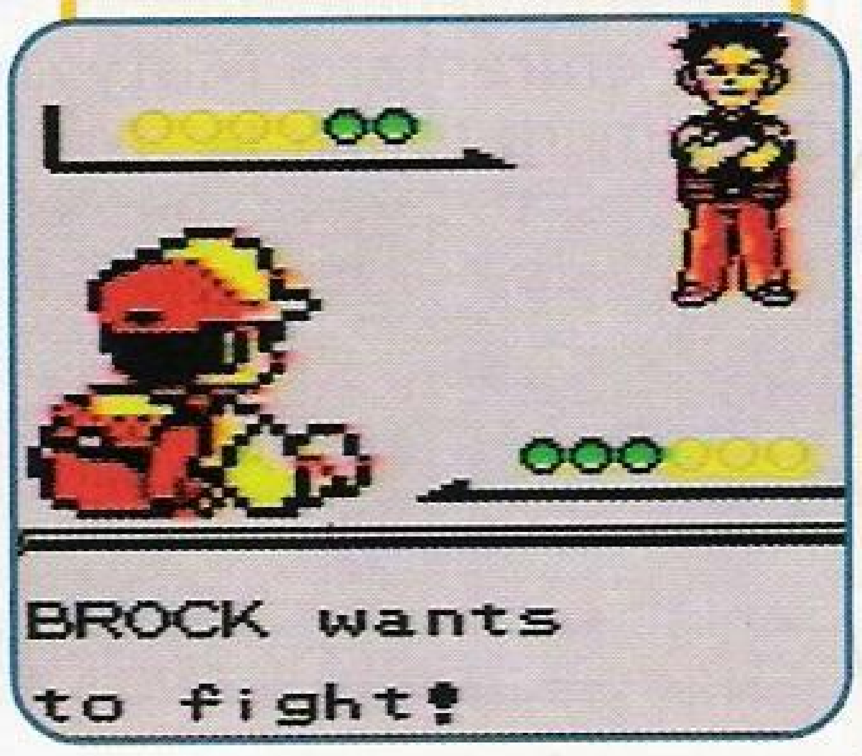
Brock

Pokémon

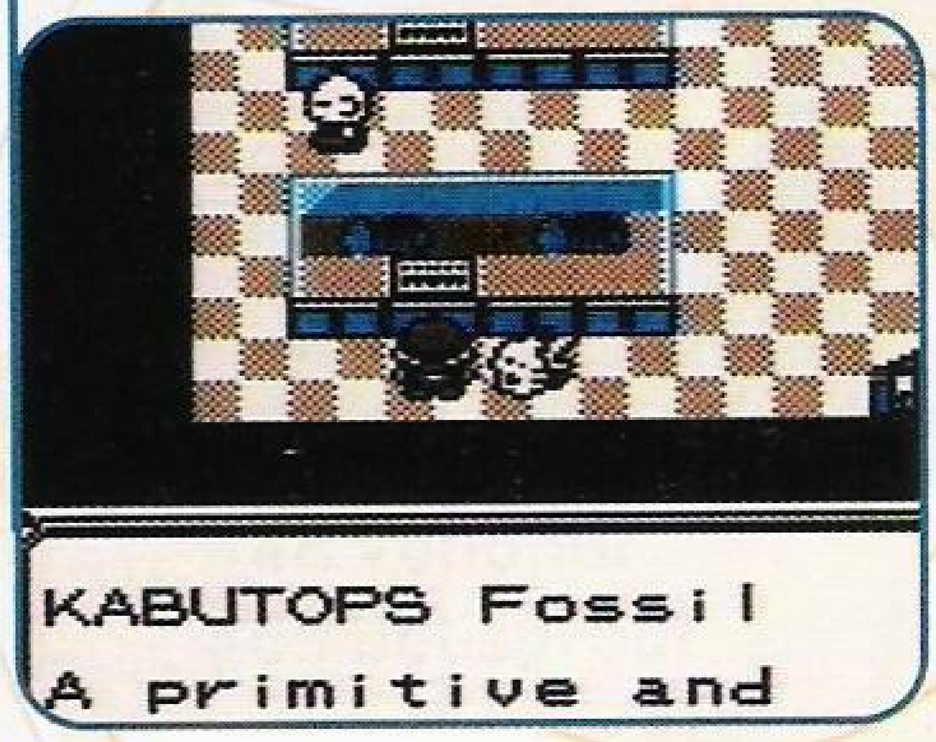
#74 Geodude Lv10
#95 Onix Lv12

Premios

Boulder Badge
TM 34 (Bide)



D) Museo de Ciencia
Aquí puedes encontrar información de los Pokémon antiguos y fósiles, así que vale la pena que lo visites. También puedes entrar por la puerta que está junto al museo, aquí un científico te dará un trozo de ámbar que después llevas a un laboratorio en Cinnabar Island y regeneras un pokémon ya extinto, pero necesitas tener la HM Cut.



Va a: RUTA 3

RUTA 3

Viene de: PEWTER CITY

Aquí vas a encontrar muchos entrenadores que te servirán mucho para que tus pokémon suban de nivel y averigües otras cosas más. También encontrarás nuevos Pokémon para ampliar tu pokédex.



Poké Center
Aquí encontrarás un gran alivio después de tanta batalla, pues podrás curar a tus pokémon; pero también un gran charlatán pues te intenta vender un Magikarp en 500 poké yens, después podrás capturar gratis miles de estos Pokémon, así que no le hagas caso y sigue tu camino.

Pokémon

#19 Rattata
#21 Spearrow
#27 Sandshrew
#56 Mankey

Va a: MOUNT MOON

MOUNT MOON

Viene de: RUTA 3

Este es uno de esos lugares que empiezas a odiar por la gran cantidad de Pokémon que aparecen sin darte un respiro, trata de llevar Repel para que tengas un poco de tranquilidad mientras exploras esta caverna. Aquí encontrarás un fósil que también debes de llevar a Cinnabar Island, pero hay quienes no te dejarán hacerlo tan fácilmente.

Items

TM 12 (Water Gun)
Potion
Potion
Rare Candy
Escape Rope
Moon Stone
HP UP
TM 01 (Mega Punch)
Dome Fossil
Helix Fossil

Cosas que hacer

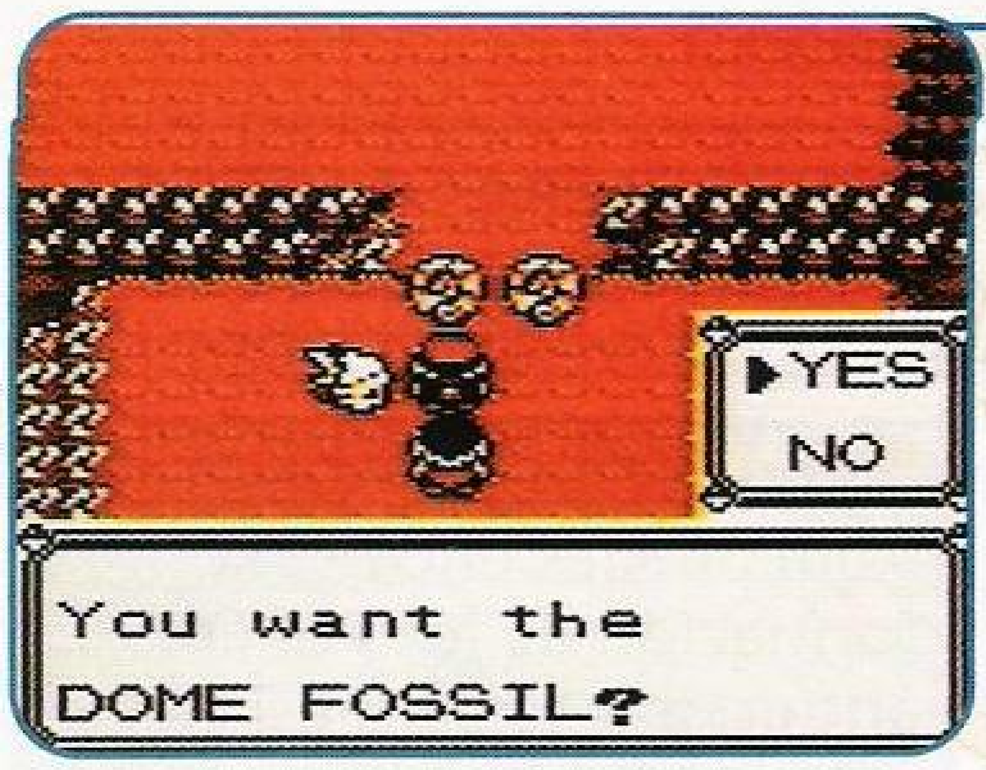
1. Derrotar al Super Nerd para obtener un Fossil.[SuperNerd]



Super Nerd

Pokémon

#88 Grimer Lv 12
#100 Voltorb Lv 12
#109 Koffing Lv 12



2. Escoger un Fossil, más adelante podrá ser revivido alguno de éstos Pokémon:
Fossil izquierdo (Dome Fossil): Kabuto
Fossil Derecho (Helix Fossil): Omanyte



3. Derrotar al Team Rocket. No podían faltar estos perdedores que siempre tratan de hacerte pasar un mal rato y salen perdiendo. Para que tengas ventaja sobre ellos, lleva a un Mankey de buen nivel contra Meowth y luego un Butterfree que hayas evolucionado de un Caterpie de Viridian Forest contra Koffing y Ekans.

Team Rocket

Pokémon

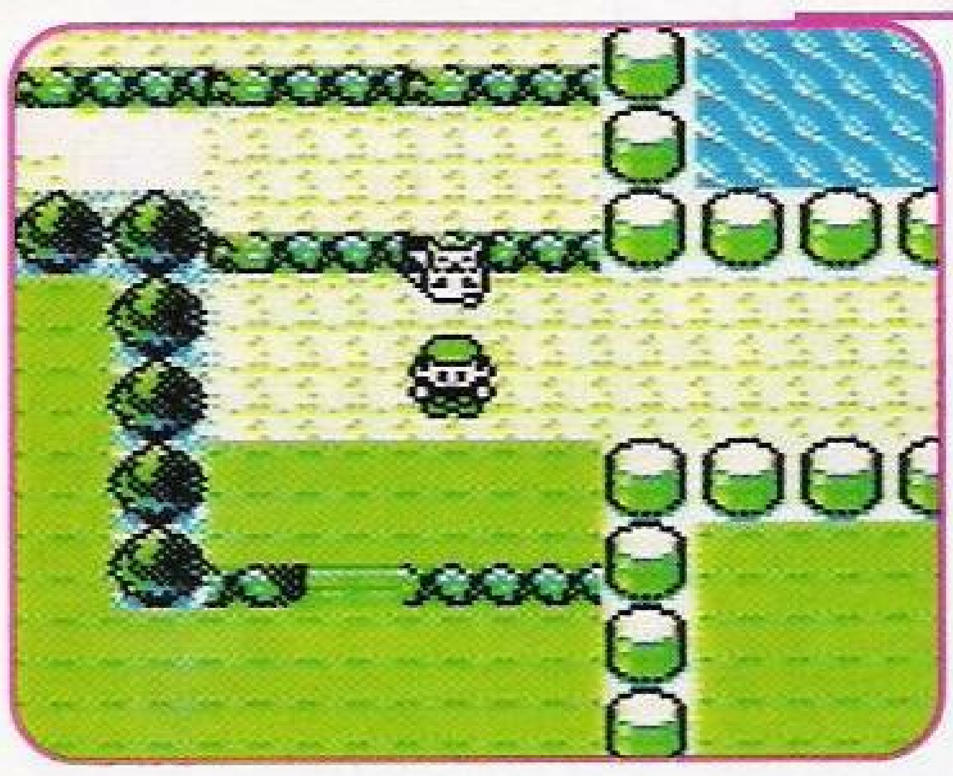
- Ekans Lv 14
- Meowth Lv 14
- Koofing Lv 14

Pokémon

- #27 Sandshrew
- #35 Clefairy
- #41 Zubat
- #74 Geodude

Va a: RUTA 4

RUTA 4



Aquí no tendrás problema alguno para pasar, no hay entrenadores ni muchas áreas de pasto, así que sólo debes llegar a Cerulean City, pero regresa aquí para que subas de nivel a tus Pokémon para poder enfrentar a Misty con mayor seguridad. Asegúrate de primero tomar la TM antes de saltar las últimas piedritas pues después ya no habrá regreso (al menos, no por ahora).

Items

- TM 04

Pokémon

- #19 Rattata
- #21 Psearrow
- #27 Sandshrew
- #56 Mankey

Viene de: MT. MOON

CERULEAN CITY

Debes llegar con tus Pokémon de muy buen nivel para que puedas enfrentar y derrotar a la líder de este gimnasio, además que más adelante te enfrentarás nuevamente con Gary, así que asegúrate de entrenar bastante con tus Pokémon. También podrás encontrar aquí un ítem muy útil y otras cosas más como un robo a una casa, pero primero enfrenta a Misty.

A) Pokémon Center

B) Pokémon Mart

Pokéball	200
Potion	300
Escape Rope	550
Repel	350
Antidote	100
Burn Heal	250
Awakening	200
Paralyze Heal	200

C) Tienda de Bicicletas
Aquí podrías comprar una bicicleta que te serviría para desplazarte con mayor rapidez, pero son carísimas (1 millón de poké yens), así que olvídalo por un momento y pídesela a Santa Claus.



D) Casa
¿Sabías o recuerdas que en las versiones Red y Blue tenías que elegir un Pokémon al principio del juego? Los tres pokémon eran Charmander, Squirtle y Bulbasaur, pues en esta versión podrás obtener uno de cada uno pero cumpliendo con ciertas cosas. En esta casa podrás obtener un Bulbasaur, pero para ello deberás de ser muy amigo de Pikachu para este momento, así que recuerda traerlo en buen estado cuando entres en esta casa.





E) Casa
Al principio no podrás entrar en esta residencia pues una oficial no te dejerá pasar pues a las personas que aquí viven, les robaron los Team Rocket. Primero derrota a MIsty y luego dirígete a la ruta 24 para que luego regreses aquí y puedas pasar para seguir tu camino.



F)Cerulean Gym
En este Gimnasio encontrarás entrenadores que usan pokémon tipo Water, así que tu Pikachu no tendrá mucha dificultad en derrotarlos, también puedes usar pokémon de tipo Grass (trata de subir de nivel al Bulbasaur que obtienes en este pueblo). Recuerda curar a tus pokémon después de enfrentar a los entrenadores pues Misty tiene pokémon bastante fuertes.

Misty

Pokémon

- #120 Staryu Lv 18
- #121 Starmie Lv 21

Premios

- Cascade Badge
- TM 11 (Bubblebeam)

Va a: RUTA 24, RUTA 5, RUTA 9

RUTA 24, RUTA 25

Viene de: CERULEAN CITY

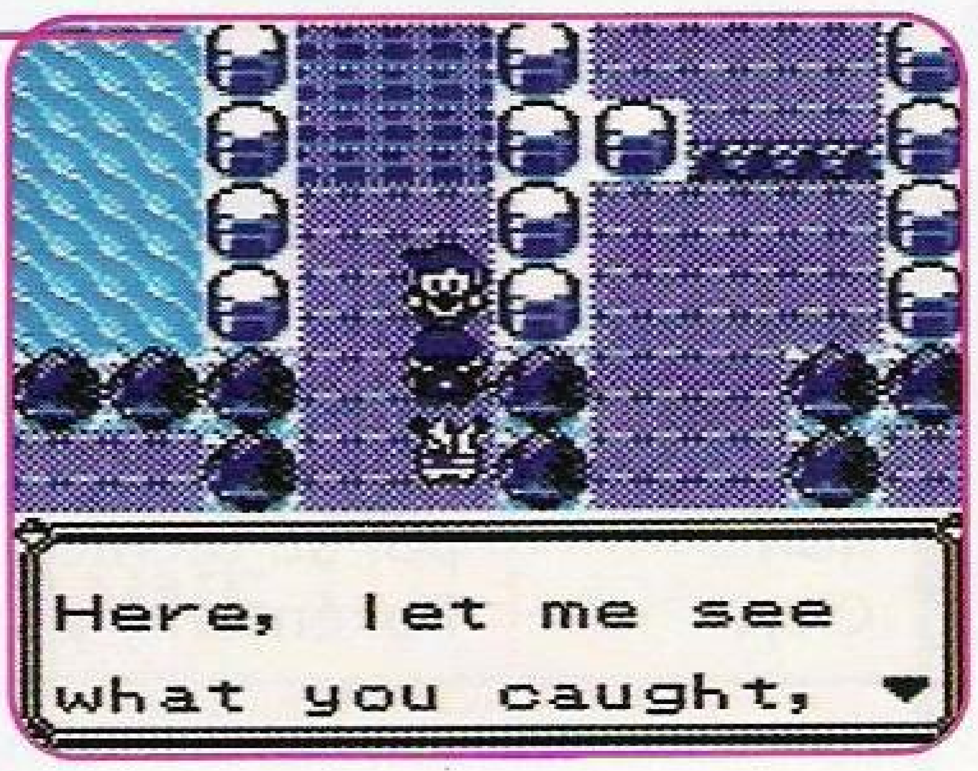
Este es un arduo camino pues está lleno de entrenadores, miembros del equipo Rocket y tu molesto rival, pero al final del camino podrás conocer a uno de los personajes principales del juego, el gran pokémaniaco Bill. También podrás encontrar nuevos Pokémon y uno en especial muy útil.

Sea Cottage
Cuando llegues a casa de Bill, encontrarás que un experimento fallido lo combinó con un Pokémon, así que tu deber es ayudarlo. Cuando ya esté como nuevo, te dará su boleto para el S.S. Anne, que encontrarás en Vermilion City; después vuelve a entrar para que cheques los Pokémon raros de su PC.





En el camino encontrarás a Gary quien viene de ver a Bill, tiene nuevos Pokémon y de buen nivel, así que enfréntalo con Pikachu y tu recién encontrado Bulbasuar, pero ten cuidado de no enfrentar a Pikachu con Sandshrew. Una vez que lo derrotes, ve al Poké Center para enfrentar a los entrenadores del puente.



En el puente después de tu rival enfrentarás a cinco entrenadores, si los derrotas, recibirás una Nugget, que se vende muy bien en los Poké Mart. Al final un miembro del equipo Rocket te preguntará si quieres unirte a ellos pero como lógicamente te negarás, tendrás que enfrentarlo para poder seguir con tu camino.



Gary
Pokémon
#21 Spearrow Lv 18
#27 Sandshrew Lv 15
#19 Rattata Lv 15
#133 Eevee Lv 17

Pokémon
#118 Goldeen
#119 Seaking
#98 Krabby
#99 Kingler
#16 Pidgey
#17 Pideotto
#43 Oddish
#48 Venonat
#69 Bellsprout

Items
TM 45
TM 19

Pasando a los revoltosos del puente verás a un sujeto junto a una Pokéball, habla con él para que averigües que no ha sido tan buen entrenador y que te regala a su Pokémon, que no es otro que un Charmander, de los tres Pokémon iniciales en Red/Blue, así que es un gran Pokémon que te será de gran utilidad.

Va a: CERULEAN CITY

RUTA 5

Después de que visites a Bill, regresarás a Cerulean City, dirígete a la casa a la que no te dejaba pasar la policía; ahora podrás entrar sin problemas, sal por la parte de arriba y encontrarás a un Rocket, derrótalo y recuperarás lo robado (¿100 años de perdón?). Ahora podrás seguir tu camino pero la ruta 9 está cerrada por un arbusto que hay que cortar, como todavía no puedes hacerlo, sigue tu camino por la ruta 5.



Aunque parezca que esta ruta no tiene mucho chiste por carecer de entrenadores, es el único lugar donde encuentras una casa especial que es el Pokémon Daycare. En esta casa un sujeto se dedica a elevar el nivel de un pokémon por un precio relativamente razonable, pero tarda mucho tiempo; mientras vayas avanzando en tu aventura, el Pokémon que le dejes subirá de nivel, así que mejor regresa después de un buen tiempo. Claro que tiene su lado malo, si tu Pokémon aprende algún ataque mientras sube de nivel en el Daycare, no podrás decidir qué ataque borrar y qué ataque mantener así que no te sorprendas si tiene ataques que no te gusten mucho.

La mejor manera de usar este lugar es tomar un Pokémon que no vayas a usar mucho mientras evoluciona, por ejemplo: un Kakuna, un Metapod o bien, el mejor candidato es Magikarp, ya que al nivel 20 evoluciona en el feroz Gyarados, que es uno de los Pokémon más recomendables (claro, en gustos se rompen géneros... y caras). Bueno, se trata de que un Pokémon que quieras subir y te dé flojera traerlo en tu equipo, lo dejes aquí, solo recuerda que debes pagar por recuperarlo, aunque no lo hayas dejado el tiempo suficiente para que suba de nivel.

En la parte más baja de la ruta 5 encontrarás que el camino está cerrado, pero el guardia tiene sed (este tipo de detalles es lo que debes recordar en este tipo de juegos) así que más adelante podrás pasar por aquí. Mientras dirígete a la casita que está a la derecha, es la entrada al camino subterráneo que lleva a la ruta 6 y de ahí a Vermilion City.





Dentro encontrarás a una persona que te ofrece un pokémon a intercambiar, no te preocupes, después podrás capturar al Pokémon que te pide para hacer el cambio. Te recomendamos capturar a un Abra, aprovechando que estás en esta ruta, aunque es un poco raro, vale la pena pues es una gran adquisición para tu equipo. También un Jigglypuff es un pokémon útil por su técnica Sing para adormecer a los Pokémon y ponerlos a tu merced.

Pokémon

- #16 Pidgey
- #17 Pidgeotto
- #19 Rattata
- #39 Jigglypuff
- #63 Abra

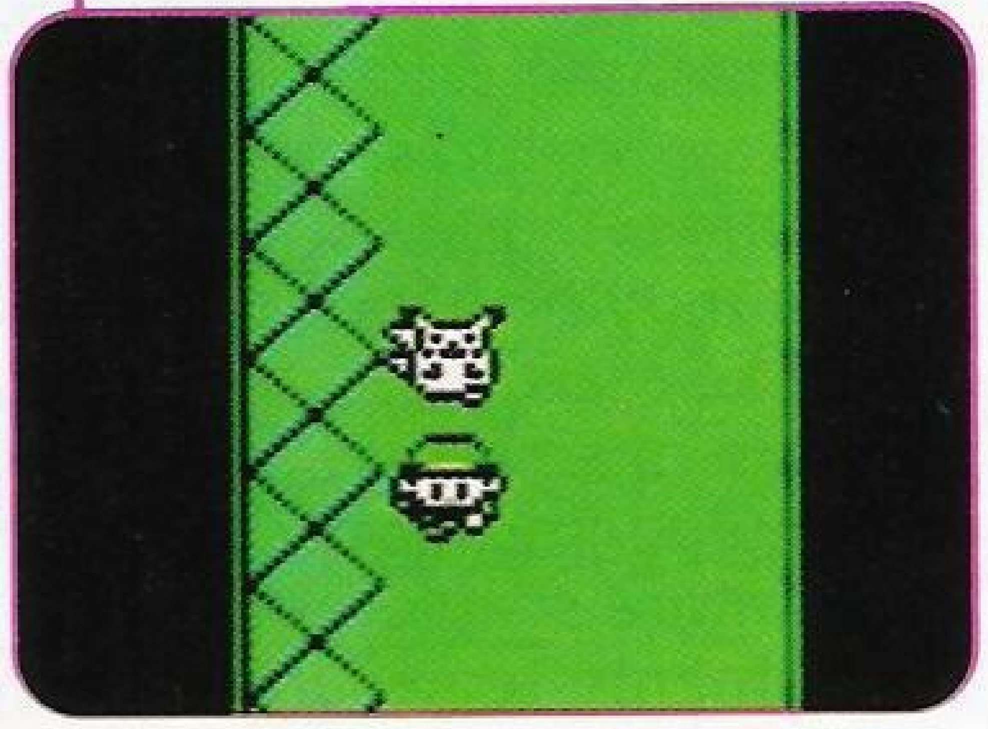
Va a: SAFFRON CITY RUTA 6

RUTA 6

Saliendo del Underground Path, te encontrarás en la parte norte de la ruta 6, verás que arriba se encuentra la entrada sur a Saffron City pero está cerrada por otro guardia sediento, después te encargarás de esto, mientras tienes que pasar esta ruta que tiene unos cuantos entrenadores listos para darte batalla, además de que puedes capturar pokémon nuevos para tu colección.



Cuando estés recorriendo el Underground Path, checa en cada uno de los rincones de este lugar pues hay muchos ítems ocultos que te serán de gran utilidad, no te preocupes, después podrás usar el ítem Finder para localizar mejor los ítems escondidos.



Pokémon

- #16 Pidgey
- #17 Pidgeotto
- #19 Rattata
- #39 Jigglypuff
- #54 Psyduck
- #55 Golduck
- #63 Abra

Va a: VERMILION CITY

VERMILION CITY

Esta es una ciudad importante, aquí encontrarás cosas interesantes como un Vale por un bicicleta, un gimnasio para ganarte una nueva Badge, el tercer Pokémon de los originales tres iniciales de Red/Blue y podrás subir al lujoso S.S. Anne, gracias al boleto que te regaló Bill, así que chequemos a detalle este lugar.

Viene de: RUTA 6

A)Pokémon Center

B)Pokémon Mart
Antes de subir al S.S. Anne te recomendamos comprar varias Super Potion pues ahí dentro no podrás curar a tus pokémon y encontrarás muchos entrenadores. Claro, puedes bajar del barco al Poké Center, pero así evitarás que algún Pokémon se quede en el camino.

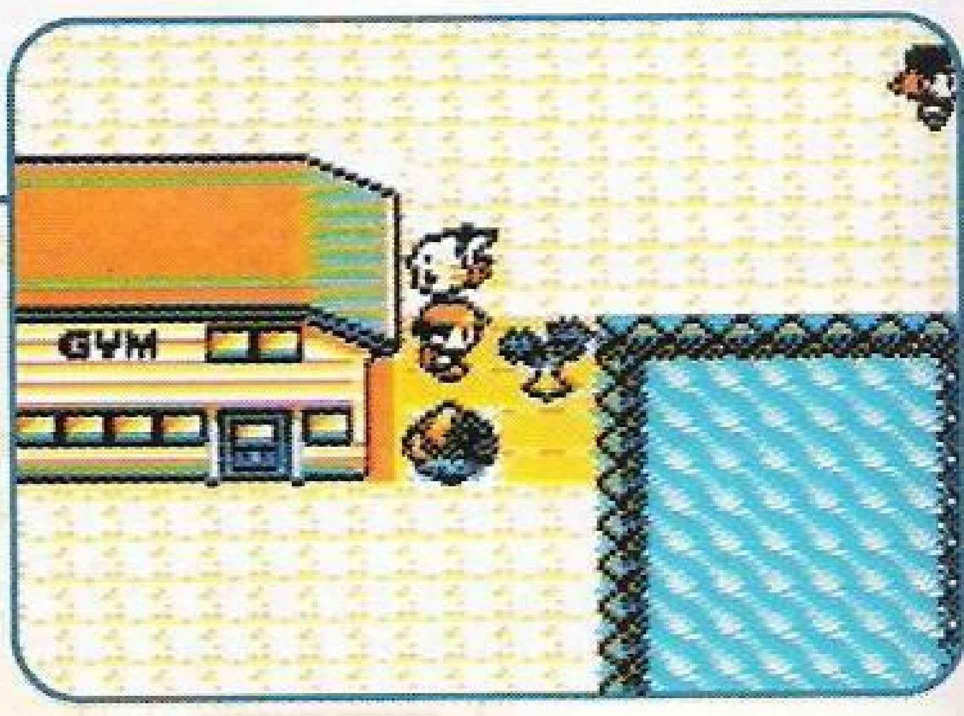
- Poké Ball: 200
- Super Potion: 700
- Ice Heal: 250
- Awakening: 200
- Paralyze Heal: 200
- Repel: 350



C)Pokémon Fan Club
En esta casa encontrarás varios fans de los Pokémon, si escuchas todo lo que quiere decirte el presidente, te obsequiará un Bike Voucher, con el que podrás conseguir la costosa bicicleta en Cerulean City, vale la pena regresar a ese pueblo inmediatamente pues así te cansarás menos.



D)Vermilion Gym
No podrás entrar aquí hasta que hayas cumplido una importantísima misión a bordo del S.S. Anne así que primero ve y luego regresas a cortar el arbusto para poder entrar aquí.





E) Casa
Aquí habita el viejo Gurú pescador, quien amablemente te regalará una Old Rod (caña de pescar usada, digo vieja) con la que podrás capturar miles de útiles Magikarp, pero no te preocupes, después obtendrás otras cañas.

Una vez que hayas derrotado al líder del gimnasio de esta ciudad, podrás hablar con la policía que se encuentra justo en el centro de la ciudad para que te regale un Squirtle, con el que completarás los tres Pokémon iniciales de las versiones Red/Blue.



Pokémon
#72 Tentacool
#116 Horsea

Va a: S.S. ANNE RUTA 11

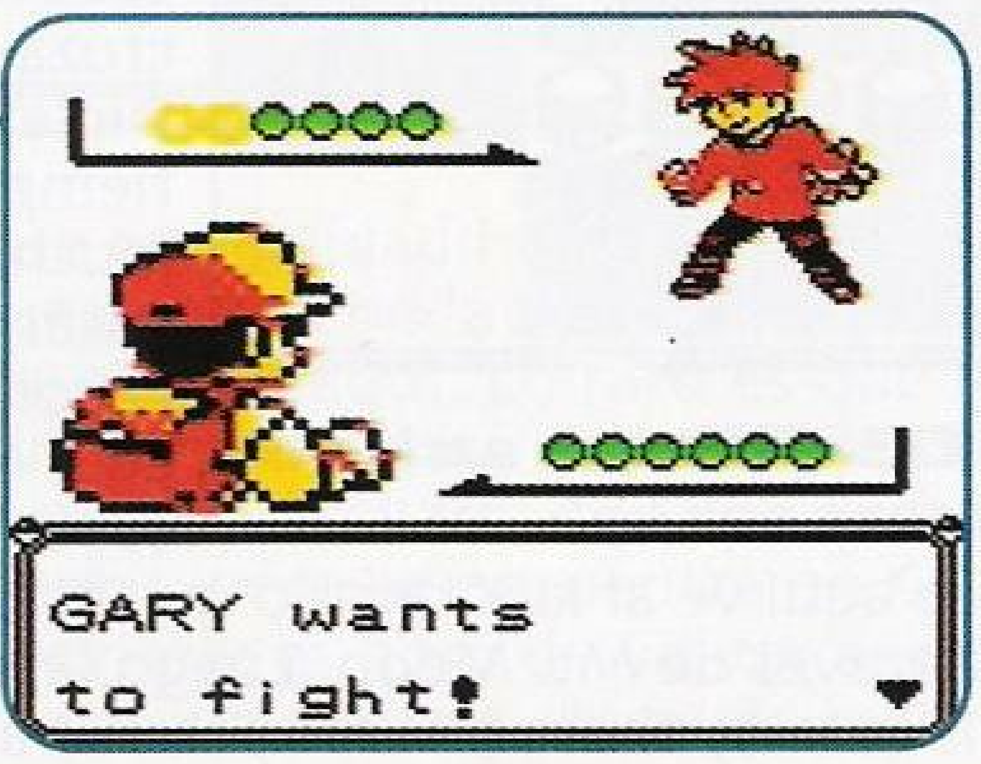
S.S. ANNE



En este lujoso crucero encontrarás muchos entrenadores que están más que listos a retarte, además de que te verás las caras nuevamente con tu rival, encontrarás un par de ítems y podrás ejecutar una peligrosa misión con el capitán para ganarte un buen HM. Debes tener en cuenta que una vez que zarpe el barco no podrás entrar nuevamente (mmmm.... ¿sera?), así que debes entrar a todos los camarotes y revisar todo el barco para que no te falte nada, después será tarde.

Viene de: VERMILION CITY

A Gary lo encontrarás bloqueando el camino hacia la cabina del capitán, como tiene los mismos Pokémon que la vez pasada no tendrás problemas para derrotarlo. Usa Pokémon tipo Water, Grass y Bug para vencerlo, claro que debes tener a tus Pokémon de buen nivel puesto que él ha subido a los suyos bastante, así que no te descuides.



Gary – Pokémon
#21 Spearrow Lv 19
#19 Rattata Lv 16
#27 Sandshrew Lv 18
#133 Eevee Lv 20

Una vez que pases a Gary podrás llegar a la cabina del capitán. Ahí le harás un favor sobándole la espalda al capitán para que se sienta mejor y pueda zarpar el barco, obtendrás por tu buena acción la HM01 que contiene Cut, ahora podrás cortar esos molestos arbustos del camino.



Items
TM 08
Great Ball
Max Potion
Ether
TM 44
Max Ether
Rare Candy

Pokémon
#72 Tentacool
#90 Shellder
#120 Staryu

Va a: VERMILION CITY

VERMILION CITY GYM

Ya que tengas el Cut que te regala el capitán, regresa a Vermilion para que puedas entrar al gimnasio (recuerda que debes enseñarle a un Pokémon la HM Cut). Ahora enfrentarás al Lt. Surge quien tiene un gimnasio bastante molesto; además de los entrenadores, Surge está oculto atrás de una puerta que está controlada por dos switches que debes encontrar en los botecitos de basura que están en todo el gimnasio. El chiste es que debes checar un por uno y cuando encuentres el primer switch, el segundo está inmediatamente junto a él, pero si no le atinas, los switches se resetean y debes volver a empezar desde el primer switch, así que lo mejor que podemos decirte es que no te desesperes y lo intentes varias veces. El Lt. Surge usa un solo pokémon de tipo Electric por lo que debes usar pokémon tipo Ground, por ejemplo, un Geodude que hayas capturado en Mt. Moon o bien, entra en Diglett's Cave camino a la ruta 11 y captura un Diglett o un Dugtrio y regresa al gimnasio.



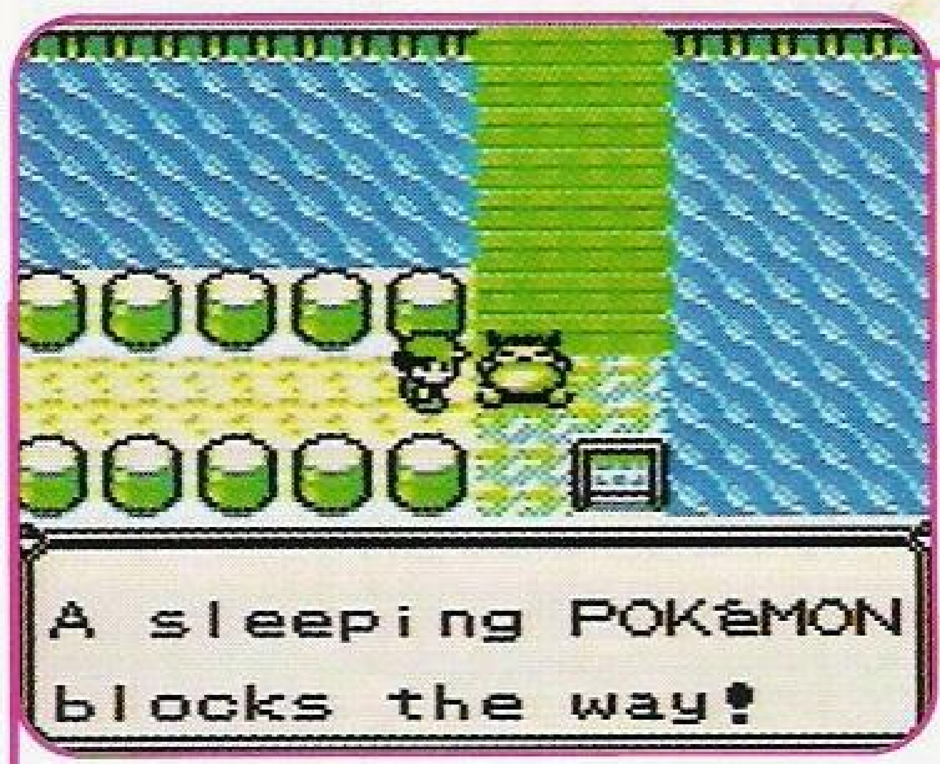




Lt. Surge – Pokémon
#26 Raichu Lv 28

Premios
Thunder Badge, TM 24

RUTA 11



Después de derrotar al Lt. Surge, dirígete hacia Lavender Town. La mejor y más rápida manera de llegar es tomando las rutas 11 y 12, pero resulta que un Snorlax se encuentra bloqueando la ruta 12, así que sólo podrás explorar la ruta 11, que está llena de entrenadores y algunos Pokémon nuevos; llega hasta la cabina que está al final para que hables con uno de los ayudantes del prof Oak. Después regresa a curar a tus Pokémon y entra a Diglett's Cave.

Si llegas a este punto y ya tienes capturados 30 pPokémon distintos o más, el ayudante del Prof Oak te recompensará con un ítem Finder que es de gran utilidad para localizar ítems ocultos. No te preocupes por si no tienes los treinta tipos diferentes, después regresarás aquí para que puedas recibir este ítem tan útil.



Pokémon

- #16 Pidgey
- #17 Pidgeotto
- #19 Rattata
- #20 Raticate
- #96 Drowzee
- #72 Tentacool
- #116 Horsea

Va a: DIGLETT'S CAVE, RUTA 12

DIGLETT'S CAVE





Como no podrás pasar todavía por la ruta 12, cruza la caverna que los Diglett cavaron en sus tiempos libres, no tendrás muchos problemas para pasar por aquí. Saliendo te encontrarás en la ruta 2, aquí encontrarás muchas cosas interesantes, checa la ruta 2 en esta guía. Una vez fuera de aquí ve al laboratorio que está junto al museo en Pewter City y luego sigue tu camino a través de Mt. Moon. Luego la única salida que tienes para continuar tu aventura es la ruta 9, ahora puedes pasar gracias a la HM Cut.

Viene de: RUTA 11

Pokémon

- #50 Diglett
- #51 Dugtrio

Va a: RUTA 2

RUTAS 9 Y 10



Ya que llegues a Cerulean City, dirígete a la derecha y corta el arbusto para que llegues a la ruta 9. Aquí tendrás que enfrentar a varios entrenadores, lo cual te ayudará a subir de nivel a tus Pokémon. Más adelante, cuando cumplas ciertos requisitos, podrás usar la habilidad Surf y llegar a la Power Plant desde este camino pero aún falta para eso; primero llega a curar a tus Pokémon en el Poké Center que está situado antes del Rock Tunnel y ahora entra aquí, necesitarás que uno de tus Pokémon aprenda a usar la HM Flash para poder entrar aquí, pikachu es un buen candidato.

Items

TM 30

Pokémon

- #19 Rattata
- #20 Raticate
- #21 Spearow
- #22 Fearrow
- #29 Nidoran (F)
- #30 NIdorina
- #32 Nidoran (M)
- #33 Nidorino
- #66 Machop
- #81 Magnemite
- #98 Kabby
- #99 Kingler
- #116 Horsea

Viene de: CERULEANN CITY

Va a: POWER PLANT, LAVENDER TOWN

ROCK TUNNEL

Este es un lugar bastante oscuro y molesto, si no llevas una buena cantidad de repel y potion, tendrás que enfrentarte contra muchos Pokémon que aparecen casi de la nada, procura llegar aquí con un buen nivel y los ítems ya mencionados para que no te desesperes mucho. Bueno, como ya sabes, debes de tener un Pokémon con la habilidad de Flash para poder ver aquí, así que una vez que ilumines el camino será suficiente, ahora solamente ve fijándote en dónde vas y recuerda a qué entrenadores ya pasaste para que te des un idea de dónde estás.





Viene de: RUTA 9

Pokémon

- #41 Zubat
- #66 Machop
- #74 Geodude
- #95 Onix

Va a: LAVENDER TOWN

LAVENDER TOWN

Este es un pueblo muy singular, aquí se veneran a los Pokémon que hayan pasado a mejor vida en la torre que está aquí; pero ultimamente se han corrido rumores de que la torre está embrujada. Debes centrar tu atención y llegar al fondo de este misterio.

Viene de: RUTA 10

Lugares

A) Pokémon Center

B)Pokémon Mart
Aquí podrás comprar un ítem muy especial y que te será de gran utilidad. Los revive revitalizan un Pokémon que haya caído desmayado en batalla, además será una buena opcion tener Escape Rope por si quieres salir de un lugar rápidamente.

Great Ball: 600
Super Potion: 700
Revive: 1500
Escape Rope: 550
Super Repel: 500
Antidote: 100
Burn Heal: 250
Ice Heal: 250
Paralyze Heal: 200

C) La casa de Mr. Fuji
El señor Fuji es la cabeza de los voluntarios en Lavender Town, pero sucede que está perdido, un misterio más para resolver; tal vez tenga algo que ver con los disturbios en Pokémon Tower, pero por el momento sólo queda mantenerse alerta por lo que pueda pasar.





D) Name Rater
En esta casa vive un sujeto que cambia los nombres de los Pokémon, es decir, el "apodo" que le hayas puesto al capturarlo o recibirlo. Pero no puede cambiar nombres de pokémon que hayas obtenido en un intercambio, así que ten eso en cuenta.

E) Pokémon Tower
Pues resulta que en realidad hay algo raro en este lugar, puede ser una corazonada o bien, los molestos fantasmas que te atacan aquí. Lo raro es que no los puedes capturar puesto que no sabes qué tipo son, según dicen, hay un aparato llamado Silph Scope que podría identificarlos, pero se encuentra en Celadon City. Eso quiere decir que es hora de volver al camino y continuar con la aventura, después regresarás aquí.

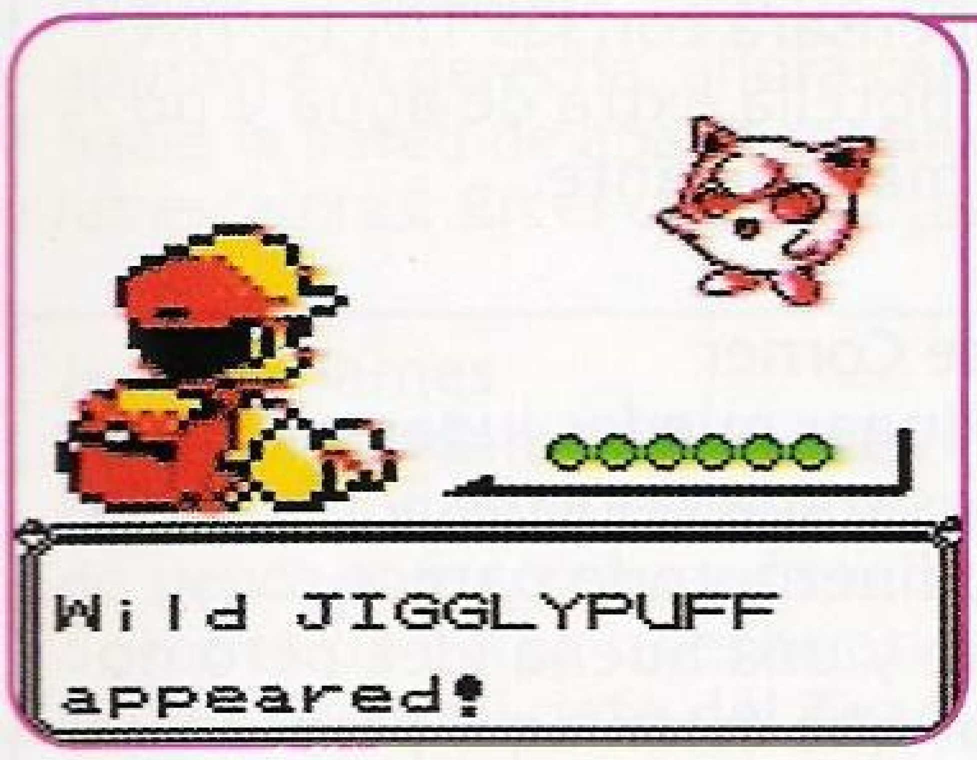




Si sigues tu camino hacia abajo (ruta 12), encontrarás que está bloqueado por un Pokémon durmiente, sí, es el mismo que no te permitió pasar cuando venías en la ruta 12, por el momento no podrás ni siquiera despertarlo, así que mejor continúa tu camino hacia la ruta 8.

Va a: RUTA 12, RUTA 8

RUTAS 8



Ya que llegues a Cerulean City, dirígete a la derecha y corta el arbusto para que llegues a la ruta 9. Aquí tendrás que enfrentar a varios entrenadores, lo cual te ayudará a subir de nivel a tus Pokémon. Más adelante, cuando cumplas ciertos requisitos, podrás usar la habilidad Surf y llegar a la Power Plant desde este camino pero aún falta para eso; primero llega a curar a tus Pokémon en el Poké Center que está situado antes del Rock Tunnel y ahora entra aquí, necesitarás que uno de tus pokémon aprenda a usar la HM Flash para poder entrar aquí, Pikachu es un buen candidato.



Viene de: LAVENDER TOWN

Una vez más podrás encontrar varios ítems invisibles en Undergronud Path (Ruta 8-Ruta-7), si no tienes el Item finder, ve por él pues te ayudará bastante.

Pokémon

#16 Pidgey
#17 Pidgeotto
#19 Rattata
#39 Jigglypuff
#63 Abra
#64 Kadabra



Va a: SAFFRON CITY, RUTA 7

RUTA 7



Saliendo del pasaje subterráneo te encontrarás en la ruta 7, inmediatamente está la gran ciudad de Celadon, donde encontrarás todo lo que un buen entrenador necesita (y hasta lo que no necesita). En esta ruta sólo hay una zona de pasto pero sirve para entrenar a tus pokémon y tal vez conseguir uno de los que no has encontrado en otras partes.

Viene de: RUTA 8



Pokémon

- #16 Pidgey
- #17 Pidgeotto
- #19 Rattata
- #39 Jigglypuff
- #63 Abra

Como te mencionamos anteriormente, el paso a Saffron está cerrado por todos lados por guardias sedientos, tal vez en la gran tienda departamental en Celadon encontrarás algo para remediar esta situación.

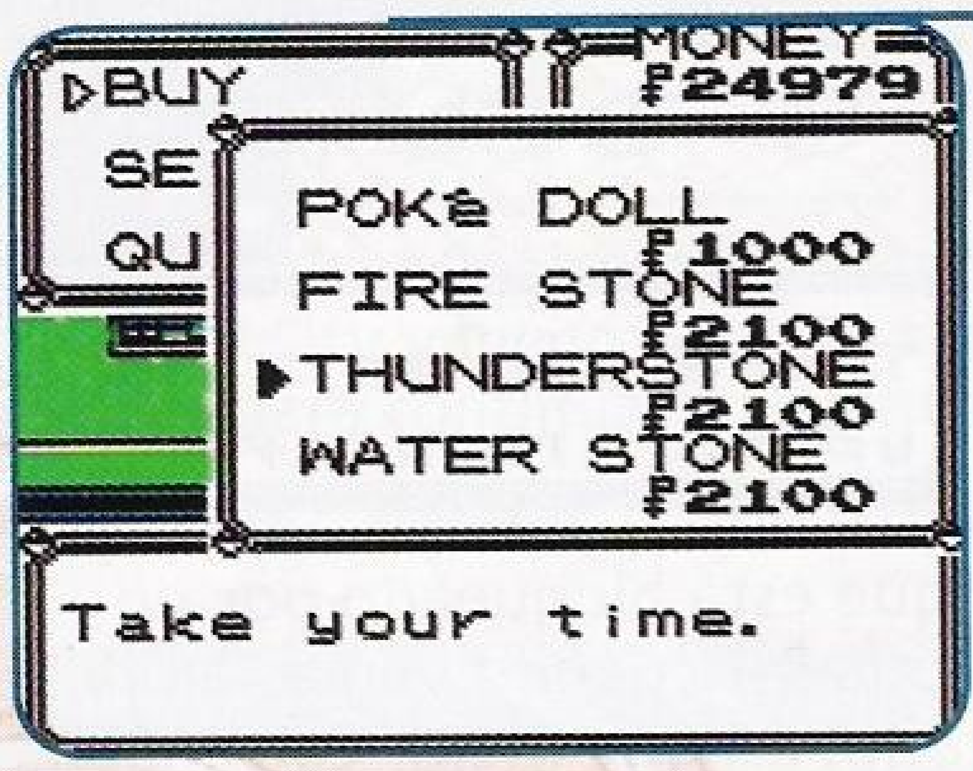
Va a: CELADON CITY

CELADON CITY

Viene de: RUTA 7

Esta es una gran ciudad con muchas cosas interesantes, la tienda departamental es la más grande de todo el mundo Pokémon; con sus cinco pisos repletos de cosas y ítems para entrenadores, es un lugar que no puedes dejar pasar.

A) Pokémon Center



B) Tienda departamental de Celadon

En esta gran tienda, podrás comprar muchas cosas, desde un muñeco de Pokémon hasta piedras para hacer evolucionar a tus inseparables compañeros. Asegúrate de hablar con toda la gente pues puedes averigüar cosas de interés y además te servirá para conocer toda la tienda.

Segundo Piso

Great Ball: 600	TM 32: 1000
Super Potion: 700	TM 33: 1000
Revive: 1500	TM 02: 2000
Super repel: 500	TM 07: 2000
Antidote: 100	TM 37: 2000
Burn Heal: 250	TM 01: 3000
Ice Heal: 250	TM 05: 3000
Awakening: 200	TM 09: 3000
Paralyze Heal: 200	TM 17: 3000

Cuarto Piso

- Poké Doll: 1000
- Fire Stone: 2100
- Thunder Stone: 2100
- Water Stone: 2100
- Leaf Stone: 2100



Cuando estés en la tienda, sube hasta el piso que está hasta arriba, ahí encontrarás máquinas de bebidas que son buenas tanto para los humanos como para los Pokémon; sirven como si fueran Potion, pero varían en la cantidad de HP que recuperan. Ahora, si le das una bebida de cada tipo a la niña que se encuentra aquí, te recompensará con las TM 13, TM 48 y TM 49. Compra una botella extra de agua y no la uses, te servirá mucho más adelante.

Quinto Piso

- X Accuracy: 950
- Guard Spec.: 700
- Dire Hit: 650
- X Attack: 500
- X Defend: 550
- X Speed: 350
- X Special: 350
- HP Up: 9800
- Protein: 9800
- Iron: 9800
- Carbos: 9800
- Calcium: 9800



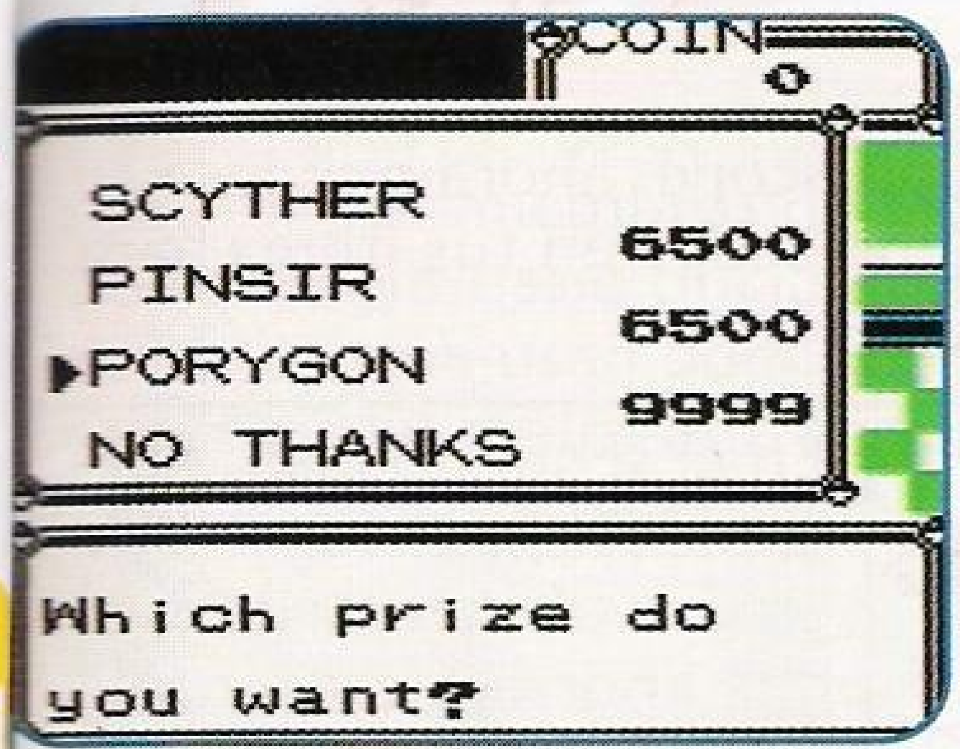
C) Celadon Mansion

En este lugar encontrarás a los desarrolladores del juego, además de dar un paseo por aquí, vale la pena salir de la mansión y entrar por atrás (hay una puerta oculta). En la parte más alta del edificio está un sujeto que dice saberlo todo sobre Pokémon, pero lo importante es que en su mesa hay una Poké Ball que contiene al raro pokémon Eevee.

D) Game Corner

En este lugar puedes jugar en las máquinas tragamonedas y ganar (o perder) dinero, todo parece muy tranquilo y una buena idea pero no todos los que están aquí parecen muy amigables.





E) Exchange Corner

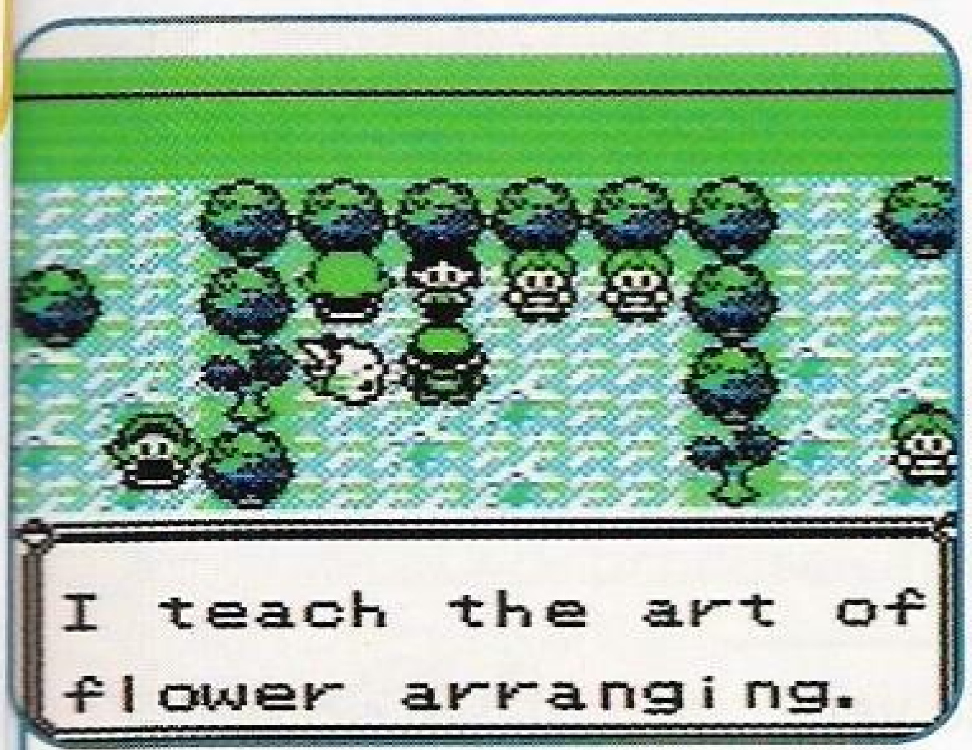
Aquí puedes cambiar las monedas que ganes en el casino por premios bastante buenos, claro que es muy difícil conseguir las cantidades que te piden por cada cosa o Pokémon.

Premios y monedas necesarias	
#63 Abra	230
#37 Vulpix	1000
#40 Wigglytuff	2680
#123 Scyther	6500
#137 Porygon	9999
TM 23	3300
TM 15	5500
TM 50	7700

F) Restaurant

Para poder jugar en el game corner debes tener una canasta para monedas, entra en este lugar para que un sujeto que lo ha perdido todo te regale su canasta.

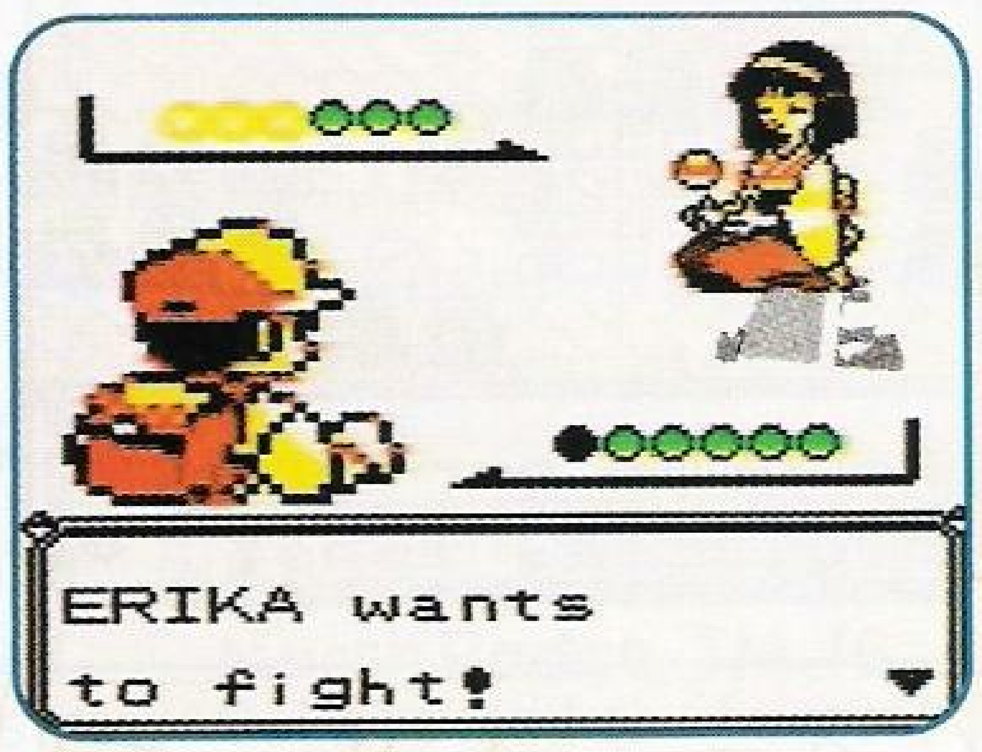




G) Celadon Gym

Este es uno de los gimnasios que más entrenadores tiene, bueno, entrenadoras. Aquí enfrentarás a muchos Pokémon de tipo grass, así que es hora de usar a tu Charmander, claro que debes subirlo a un nivel aceptable para poder enfrentar a Erika, la líder de este gimnasio. También puedes usar Pokémon de tipo flying, recuerda que los Pokémon tipo grass usan mucho ataques que envenenan, así que compra bastantes Antidote y unas Potion para mantener a tus pokémon saludables.

Erika
Pokémon
#114 Tangela Lv 30
#70 Weepinbell Lv 32
#44 Gloom Lv 32

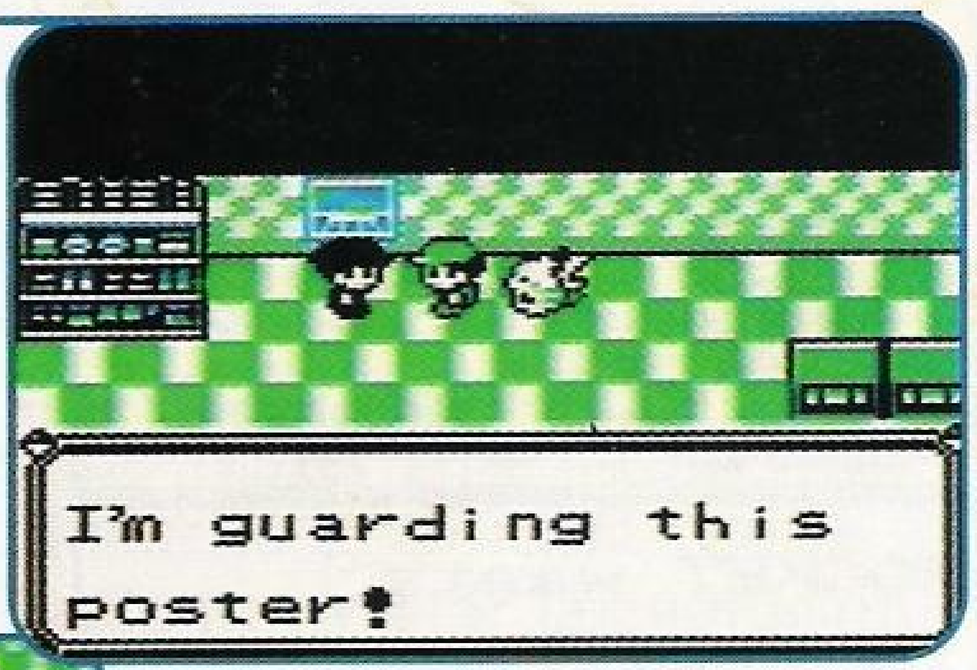


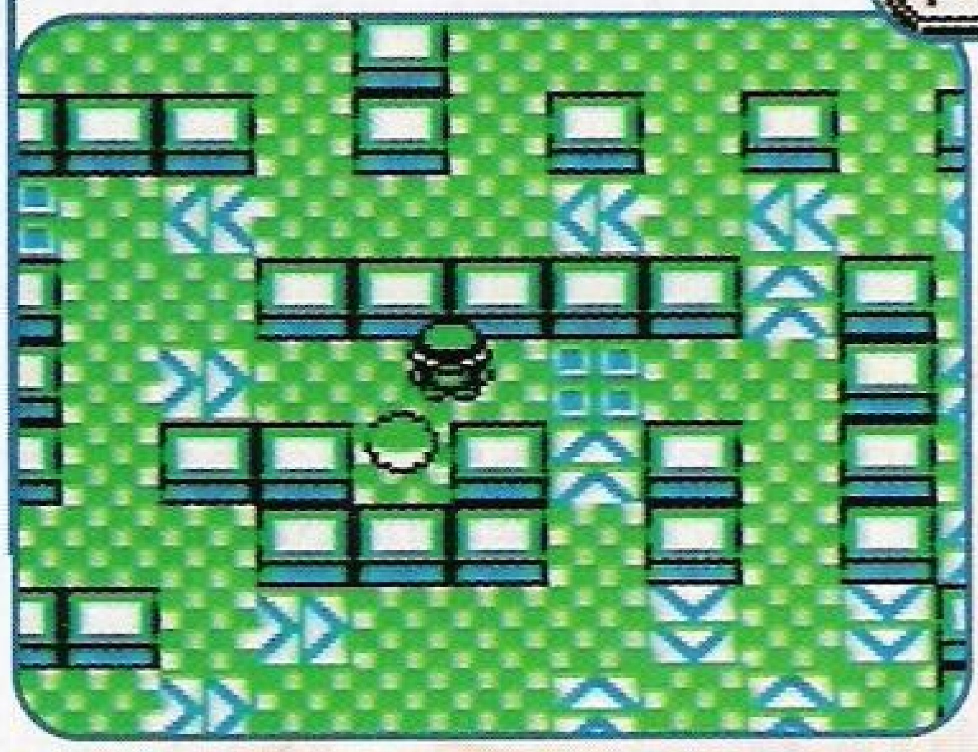
Premios
Rainbow Badge, TM 24

GAME CORNER

Aquí encontrarás máquinas para jugar y mucha diversión, pero también encontrarás una operación secreta del Team Rocket para hacer dinero usando a los Pokémon y otras cosas malas más. Para encontrar la entrada a este nido de ratas, solamente checa el póster que está en la pared que está al fondo del casino, para que actives el switch y puedas bajar a los sótanos de este edificio.

En el primer sótano, toma las escaleras de la derecha, saliendo camina hacia abajo, luego a la izquierda y ahora hacia arriba para que encuentres otras escaleras. Ahora estás en el tercer sótano, camina a la izquierda hacia un espacio en la pared, sigue hasta encontrar el primer camino que vaya a la izquierda y verás unas flechas adelante. Párate sobre la flecha que está del lado izquierdo, cuando se detenga, camina un poco a la otra flecha que apunte a la derecha, ahora camina a la izquierda, ahora hacia la pared de abajo, camina hacia la derecha y sube las escaleras. En el cuarto sótano camina hacia arriba y luego a la izquierda hasta la mesa donde está un mienbro del equipo Rocket, véncelo y vuelve a hablar con él para que te de la Lift Key. Regresa al primer sótano y toma el elevador para llegar al segundo sótano, aquí encontrarás a Jessie y a James quienes no te permitirán pasar, derrótalos para que continúes avanzando y enfrentes a Giovanni y puedas recuperar el Silph Scope.





Jessie y James

Te recomendamos que uses Pokémon tipo Psychic para enfrentar a este par de perdedores, recuerda también que después de éstos sujetos estea el mismísimo GIovanni, jefe del Team Rocket.



JESSIE Y JAMES
Pokémon
#109 Koffing Lv 25
#52 Meowth Lv 25
#23 Ekans Lv 25

Giovanni

Giovanni es un entrenador malvado, pero con amplia experiencia, así que no te confundas y atácalo con todo lo que tienes hasta verlo derrotado. El cuenta con un Onix, un Rhyhorn y un Persian de niveles entre 25 y 27. Usa ataques Water, Grass y Fire para que lo pongas fuera de combate y te regrese el Silph Scope, pero no será la última vez que se vean las caras.

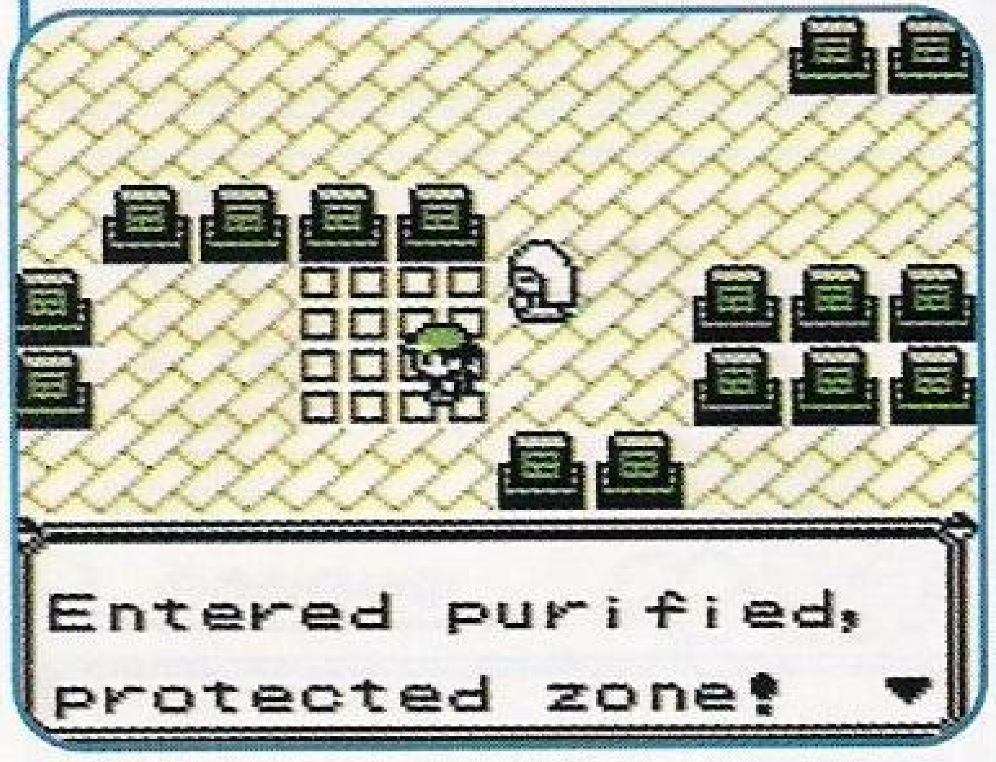


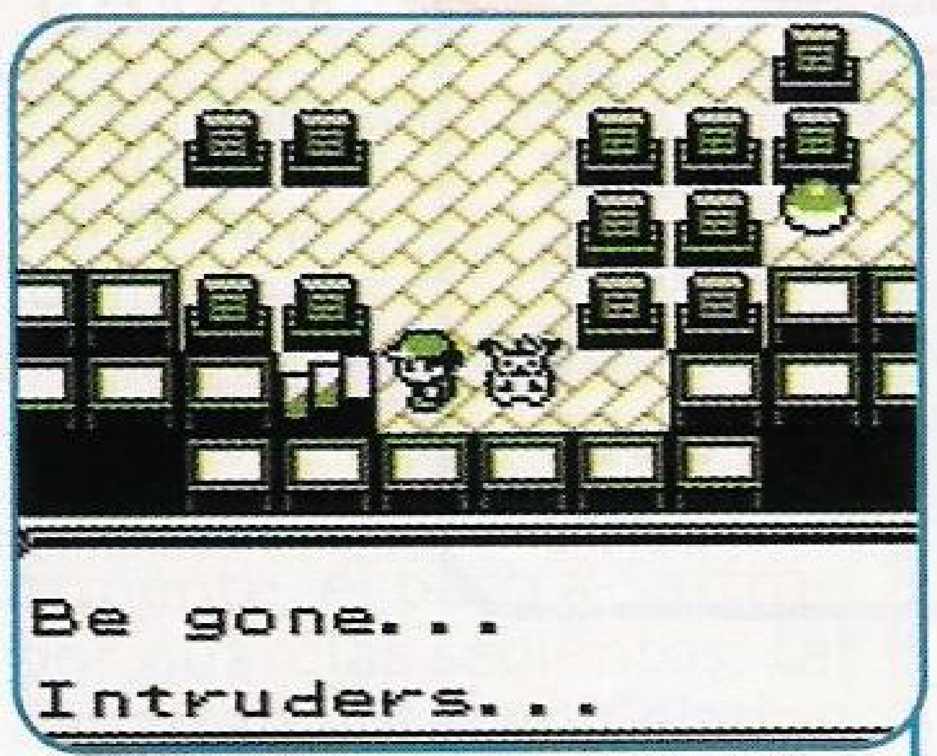
Items
Escape Rope
Hyper Potion
Nugget
TM 07
Moon Stone
Super Potion
Rare Candy
TM 10
Lift Key
TM 02
HP Up
Iron
Silph Scope

POKEMON TOWER

Como ya sabías, en este lugar hay problemas, pero no podías ver nada claro sin el Silph Scope, ahora puedes ver el tipo de Pokémon que es el fantasma e inclusive capturarlos, pero debes tener el Silph Scope en tus ítems para que funcione; mientras, veamos que hay dentro del misterio de la torre.

En este lugar puedes curar a tus Pokémon de las arduas batallas que tendrás que librar en la torre, es recomendable que salves aquí por cualquier cosa.





Aquí te encuentras con el fantasma de la mamá del Cubone, sólo puedes (y debes) derrotarla para que su alma descanse en paz.



En el segundo piso, nuevamente te verás frente a tu rival, solamente que ahora ya entrenó más a sus Pokémon, el caso es que en este punto puede ya tener evolucionado su Eevee en uno de lo tres Pokémon que mencionamos en el principio.

Gary

Pokémon

- #22 Fearrow Lv 25
- #90 Shellder Lv 23
- #37 Vulpix Lv 22
- #27 Sandshrew Lv 20
- #133 Eevee Lv 25

Después de liberar a la Marowak, te encontrarás nuevamente con los molestos Jessie y James, no te preocupes, sus Pokémon sólo han subido dos niveles así que usa Pokémon de tipo Psychic para derrotarlos.





JESSIE Y JAMES

Pokémon

- #52 Meowth Lv 27
- #24 Arbok Lv 27
- #110 Weezing Lv 27

Al final, después de vencer a los dos rufianes rescatarás a Mr. Fuji. Cuando regresen a su casa, te dará la Poké Flute con la que podrás despertar al Snorlax que está tapando el camino.



Pokémon

- #92 Gastly
- #93 Haunter
- #104 Cubone

Items

- Escape Rope
- Awakening
- Elixir
- HP Up
- Nugget
- X Accuracy
- Rare Candy

SAFFRON CITY

Bueno, después de obtener la Poké Flute, dirígete a Saffron City, donde está Siplh Co. quienes hicieron el Silph Scope. Pero todavía quedan un par de preguntas, como ¿por qué estaban cerrados todos los caminos para entrar aquí? ¿por qué Giovanni tenía el Silph Scope y cómo le hizo para obtenerlo? Bueno, mientras tanto procede a dar un vistazo por la ciudad, ya que aquí encontrarás un par de cosas interesantes y también un gimnasio, bueno, en realidad, son dos.

Viene de: RUTA 8

Con sólo darle un Fresh Water a uno de los guardias, podrás pasar sin problemas para siempre, no te preocupes pues el guardia compartirá su agua con los demás y podrás salir y entrar desde cualquier punto.



Recuerda que encontrarás Fresh Water en las máquinas del último piso en la tienda departamental de Celadon City.

A)Pokémon Center
B)Poké Mart
Es recomendable que compres un par de Hyper potion antes de entrar en Silph Co. y en los Gyms, también encontrarás otros ítems útiles.

- **Great Ball: 600**
- **Hyper potion: 1500**
- **Max Repel: 700**
- **Escape Rope: 550**
- **Full Heal: 600**
- **Revive: 1500**

C) Silph Co.
Este es un lugar lleno de problemas y rockets, debes resolver un laberinto de teletransportadores para poder llegar hasta el fondo de este asunto.



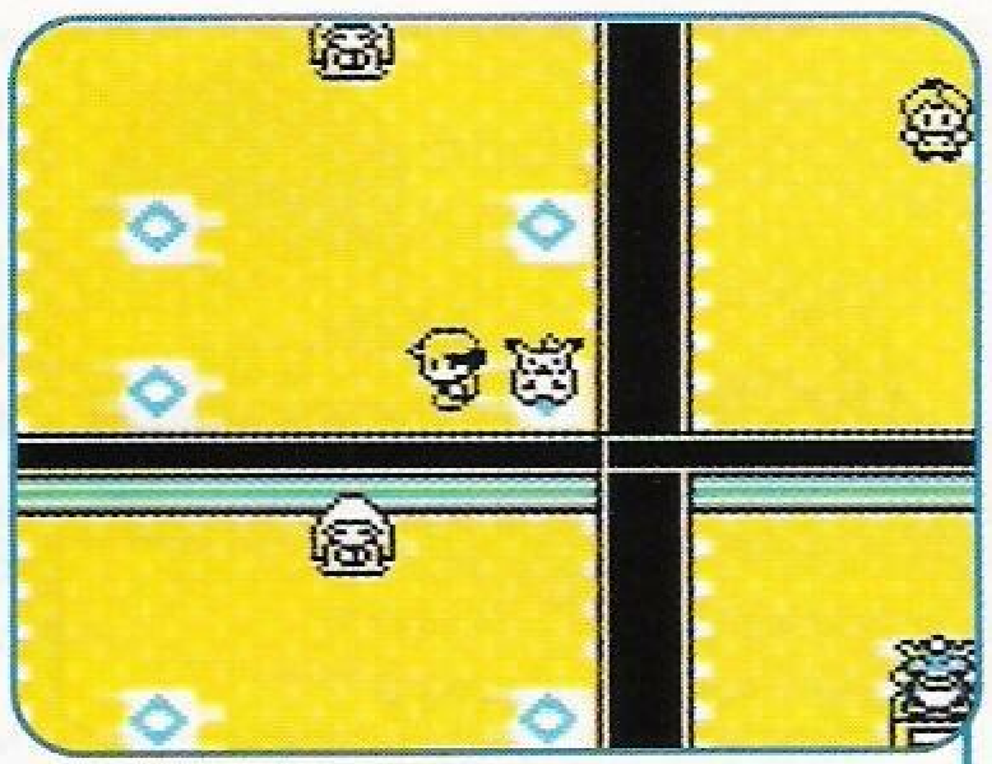
D) Karate Gym

Este es uno de los dos gimnasios de Saffron City, solo que los miembros de este gimnasio perdieron el título de gimnasio oficial frente a los del gimnasio de junto, que usan poderes tipo Psychic, pero no por eso resultan malos entrenadores. Son un buen reto para tus Pokémon, quienes podrán adquirir más experiencia y tu al final podrás obtener uno de los dos Pokémon tipo Fighting que regalan aquí, pero debes elegir con cuidado pues sólo tendrás uno.



E) Saffron Gym

En este gimnasio verás varios cuartos comunicados por teletransportadores, dentro de cada cuarto hay un entrenador, debes usar los telepods para llegar con Sabrina, la líder de cada gimnasio; pero te recomendamos que enfrentes a todos los entrenadores para que juntes experiencia.



Sabrina

Sabrina usa Pokémon de tipo Psychic, así que tendrás un gran reto aquí, además de que sus Pokémon están en el nivel 50, procura cambiar de Pokémon si es que te los confunde.



Sabrina Pokémon
#63 Abra Lv 50
#64 Kadabra Lv 50
#65 Alakazam Lv 50

Premios
Marsh Badge, TM 46

Va a: RUTA 5, RUTA 6, RUTA 7, RUTA 8

SILPH & CO.

Resulta que el Team Rocket está forzando a Silph Co. a producir tecnología para su "causa", es hora de enseñarle a Giovanni una lección. Si derrotas a Giovanni, no necesitarás vencer a todos los rockets, pero como siempre, te recomendamos pelear mucho para que subas de nivel a tus Pokémon.



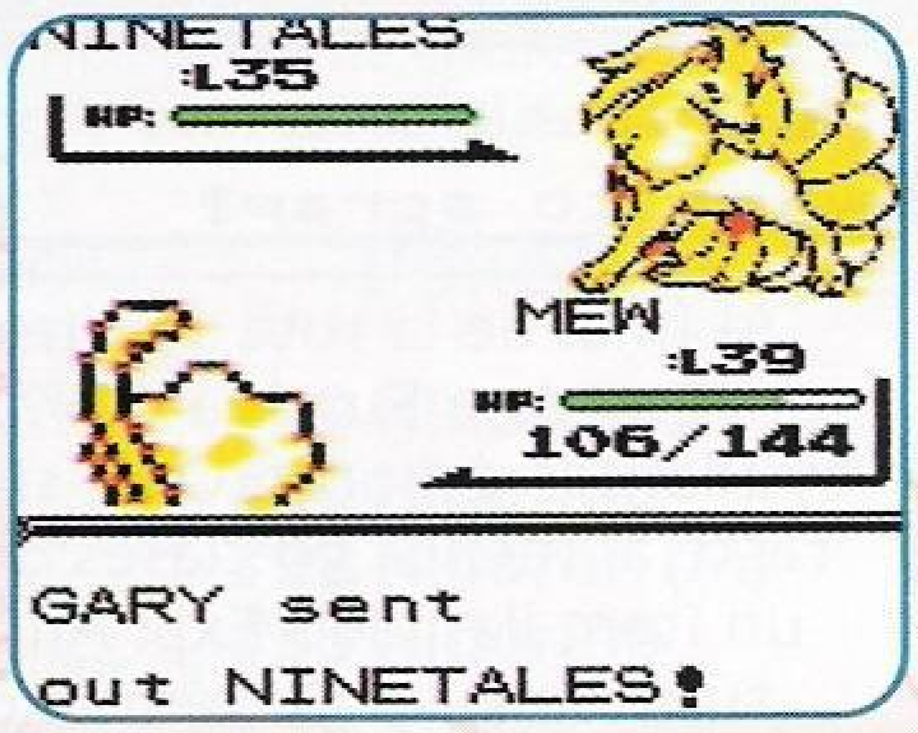


Si quieres llegar rápidamente con Giovanni, ve al quinto piso por medio de las escaleras y saliendo camina a la izquierda hasta que llegues al final, ahora ve hacia abajo hasta que encuentres un miembro del team rocket, véncelo y entra en el transportador. Saliendo camina un poco hacia enfrente y luego a la derecha para que halles la Card Key. Ahora usa el elevador para que llegues al tercer piso y saliendo camina a la izquierda, usa el botón A para que uses la Card Key en la puerta que está cerrada, ahora camina a la mesa que está del lado izquierdo y usa el telepod, saliendo llegarás con Giovanni.



Camino a el final, encontrarás a Gary, ahora sí te atacará con todo, recuerda que su Eevee ya estará evolucionado según cómo hayas empezado el juego, usa esto a tu favor. Usa en particular Pokémon de tipo Water para pelear contra Sandshrew y Ninetales, Pikachu te ayudará contra Kadabra y usa un pokémon para contrarrestar la evolución del Eevee.

GARY Pokémon
#27 Sandshrew Lv 38
#38 Ninetales Lv 35
#91 Cloyster Lv 37
#64 Kadabra Lv 35
#133 Eevee (Evolucionado) Lv 40



Después de derrotar a Gary, enfrentarás a Jessie y James por última vez, como sus Pokémon no han subido gran cosa, no te será difícil mandarlos al olvido; menos si usas a un Pokémon de tipo Psychic.

JESSIE Y JAMES Pokémon
#109 Koffing Lv 31
#23 Ekans Lv 31
#52 Meowth Lv 31





Por fin enfrentarás a Giovanni, quien está usando un Nidorino, un Rhyhorn, una Nidoqueen y una Kangaskhan, usa las técnicas que ya sabes con sus pokémon predominando los ataques tipo Water, después de derrotarlo, te librarás de él por un buen rato. El presidente de Silph Co. te premiará con la Master Ball, que es única y no puedes comprar en ningún lado, procura de hecho, guardarla en tu PC pues te recomendamos no usarla todavía, puesto que este es la única Poké Ball que atrapa cualquier pokémon a la primera y sin fallar, debes usarla con uno que valga la pena realmente.

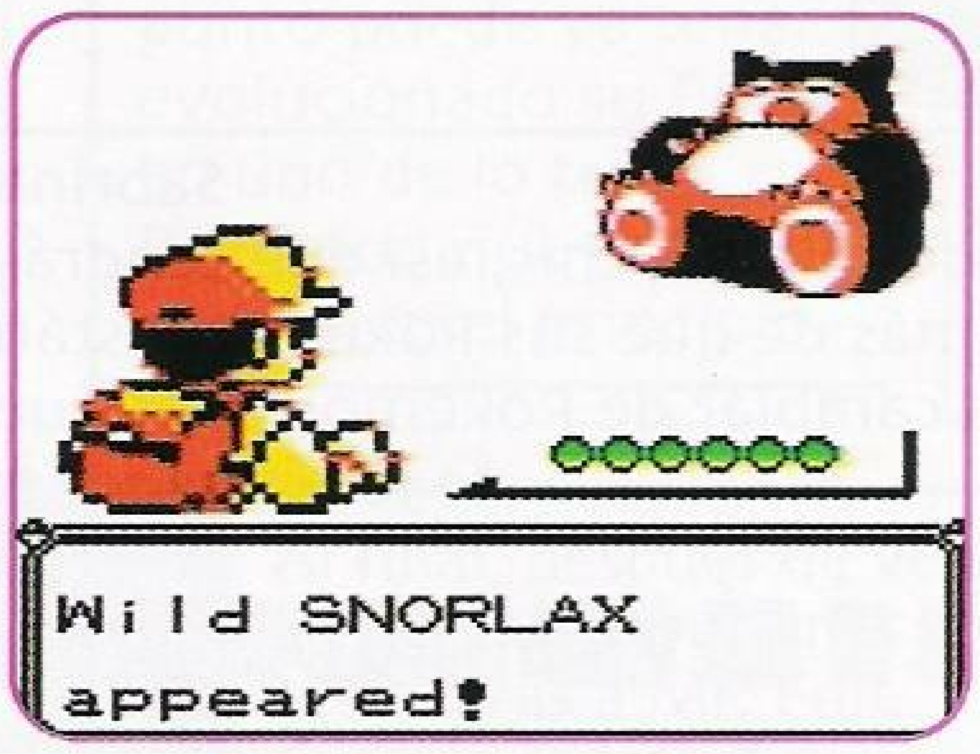
RUTA 12

Viene de: LAVENDER TOWN

Habiendo acabado con la amenaza del Team Rocket, podrás continuar con tu aventura de convertirte en un maestro Pokémon (¿si te acuerdas que esa era la meta inicial?), pon en tus ítems tu Old Rod y tu Poké Flute y dirígete al sur de Lavender Town, osea, la ruta 12.



Usa la Poké Flute con el Snorlax que está bloqueando el camino para que puedas seguir tu camino hacia la ruta 13. Cuando despierte, te atacará, así que es una de dos oportunidades de atraparlo (el otro Snorlax del juego está al oeste de Celadon City, pero luego veremos eso). Ahora podrás llegar a la ruta 11 también desde aquí.



Items

TM 16
Iron

Pokémon

- #16 Pidgey
- #17 Pidgeotto
- #43 Oddish
- #44 Gloom
- #69 Bellsprout
- #70 Weepinbell
- #79 Slowpoke
- #80 Slowbro
- #83 Farfetch'd
- #116 Horsea
- #117 Seadra

Va a: RUTA 13

RUTA 13, 14 Y 15



En la ruta 13 te encontrarás con muchos entrenadores listos para darte una buena batalla, como esta parte parece un laberinto, no podrás escapar de varios de ellos. Pero para que no dejes de entrenar a tus Pokémon, las rutas 14 y 15 también estarán llenas de entrenadores que buscan lo mismo que tú, convertirse en un maestro Pokémon; pero con tu esfuerzo y esta guía, llegarás a cumplir tu sueño.

Al final de la ruta 15, encontrarás una estación de paso que da a Fuschia City. Aquí encontrarás a uno de los ayudantes del prof. Oak, si para este momento ya capturaste al menos 50 clases diferentes de Pokémon, te dará un ítem llamado Exp. All, con el que cuando lo traes en tus ítems, los Pokémon compartirán experiencia entre todos aunque no hayan participado en la batalla.



Pokémon

- #16 Pidgey
- #17 Pidgeotto
- #43 Oddish
- #44 Gloom
- #69 Bellsprout
- #70 Weepinbell
- #79 Slowpoke
- #80 Slowbro
- #83 Farfetch'd
- #72 Tentacool
- #116 Horsea
- #117 Seadra

Items

TM 20

Va a: FUSCHIA CITY



FUSCHIA CITY

Este pueblo es uno de los más visitados no sólo por los entrenadores que llegan directamente al gimnasio, sino por muchos turistas que vienen al safari. En el safari puedes capturar muchos Pokémon (incluso algunos muy raros) por una razonable cantidad de dinero, además de otros ítems bastante buenos.

Viene de: RUTA 15

A) Pokémon Center

B)Poké Mart

- Ultra Ball: 1200
- Great Ball: 600
- Hyper Potion: 1500
- Revive: 1500
- Full Heal: 600
- Super Repel: 500



C) Fuschia Gym
Este gimnasio tiene por líder a Koga, un ninja que adora usar ataques que envenenan y duermen a tus pokémon, así que ve comprando muchos Full Heal para enfrentar a este personaje. Por otra parte, para llegar a él debes encontrar el camino pues las paredes de este gimnasio son invisibles, como consejo fíjate en los pequeños puntos blancos, éstos indican que es una pared.



Koga
Como este sujeto usa puros pokémon Venonat y un Venomoth, tu Chamander (que esperamos hayas entrenado lo suficiente) tendrá pocos problemas para derrotarlos, también te serán de gran utilidad los ataques de tipo Flying.

Koga	Pokémon
	#48 Venonat Lv 44
	#48 Venonat Lv 46
	#48 Venonat Lv 48
	#49 Venomoth Lv 50



D) Casa del Jardinero
Este jardinero ha perdido sus dientes dentro del safari, si los encuentras y se los regresas, te recompensará con la HM 04 que es Strenght, la que te permitirá mover piedras que te bloquean el camino.

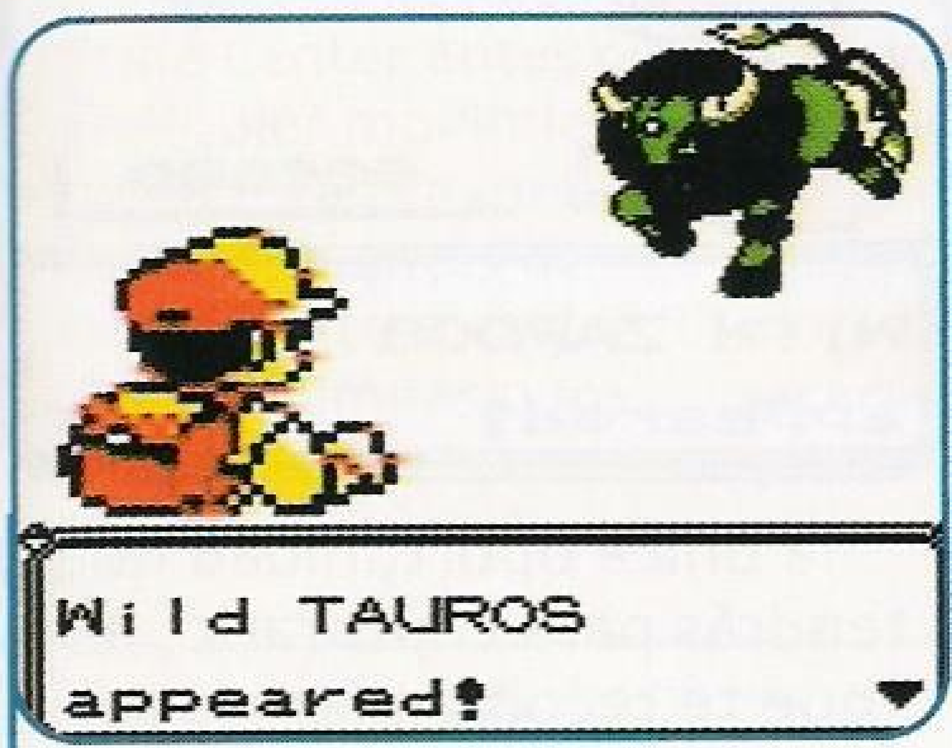
E) Safari Zone
Este lugar es un paraíso para los entrenadores y coleccionistas de Pokémon, aquí podrás encontrar muchos pokémon, algunos raros tambíen. La condición (además de pagar tu entrada) es que sólo puedes usar las Poké Balls del parque y que sólo puedes caminar 500 pasos, además de que no puedes usar a tus Pokémon, pero puedes arrojarles carnada y piedras a los Pokémon para atraparlos más facilmente (esto lo prohibiría cualquier parque en el mundo real).



Va a: RUTA 18, RUTA 19

SAFARI ZONE

Después de que pagues tu entrada, recibirás 30 Safari Balls, cuando salgas, te las pedirán así que no las puedes usar en otro lugar que no sea dentro del parque. Dentro del parque encontrarás Pokémon salvajes que podrás capturar pero también pueden huir, así que debes aprender a usar las carnadas y las piedras para poder capturarlos. Cuando te acabes las Safari Balls o acompletes los 30 pasos, automáticamente se acabará tu visita.





Para que no te mortifiques en encontrar la casa secreta y los dientes del Jardinero antes de que se acaben los 500 pasos, sigue éstas indicaciones: Al iniciar camina dos pasos hacia enfrente y luego camina hacia la derecha hasta que topes con la pared, luego ve hacia arriba para que encuentres la entrada a la segunda área. Ahora camina hacia la derecha hasta la escalera sube por ella y camina a la izquierda, ahora baja por la otra escalera. Camina hacia la izquierda hasta que topes con unos arbustos, ahora camina hacia arriba para encontrar otros arbustos, sube por la escalera que está a la derecha, da unos pasos a la derecha y abajo hacia la siguiente escalera. Da tres pasos hacia la derecha, seis pasos hacia arriba y camna hacia la izquierda hasta que encuetres un letrero, camina hacia abajo hasta encontrar la siguiente área. Camina hacia la izquierda hasta otro señalamiento, sigue adelante hasta una escalera y sube, camina a la izquirda y abajo para bajar por otras escaleras y pégate al pequeño lago que está del lado izquierdo, sube hasta una línea de arbustos y camina hacia la derecha hasta encontrar el fin de la línea. Sube y camina junto a los arbustos hacia la izquierda hasta encontrar otra línea de arbustos que bajan, continúa así hasta encontrar la entrada a la siguiente área. Camina hacia abajo y recoge el Gold Teeth. Ahora camina a la izquierda para encontrar la casa secreta donde te regalarán la HM 03 (Surf).

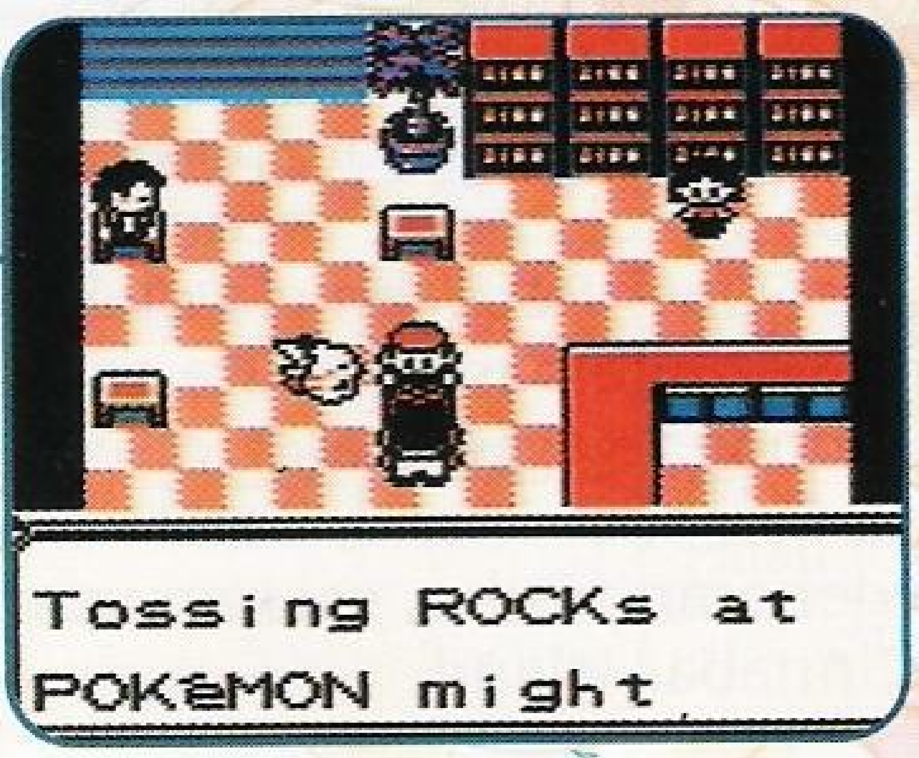
Pokémon

- #29 Nidoran (F)
- #30 Nidorina
- #32 Nidoran (M)
- #33 Nidorino
- #46 Paras
- #47 Parasect
- #102 Exeggcute
- #104 Cubone
- #105 Marowak
- #111 Rhyhorn
- #113 Chansey
- #114 Tangela
- #115 Kangaskhan
- #123 Scyther
- #127 Pinsir
- #128 Tauros
- #129 Magikarp
- #147 Dratini
- #148 Dragonair

Items

- TM 37
- Max Potion
- Nugget
- Full Restore
- Carbos
- TM 40
- Protein
- Max Revive
- Max Potion
- Gold Teeth
- TM 32

Dentro del Safari encontrarás varias casas, en ellas podrás descansar de tanto buscar pokémon. Aquí hay también personas que se encuentran visitando el safari, habla con ellas y averigüarás cosas interesantes.



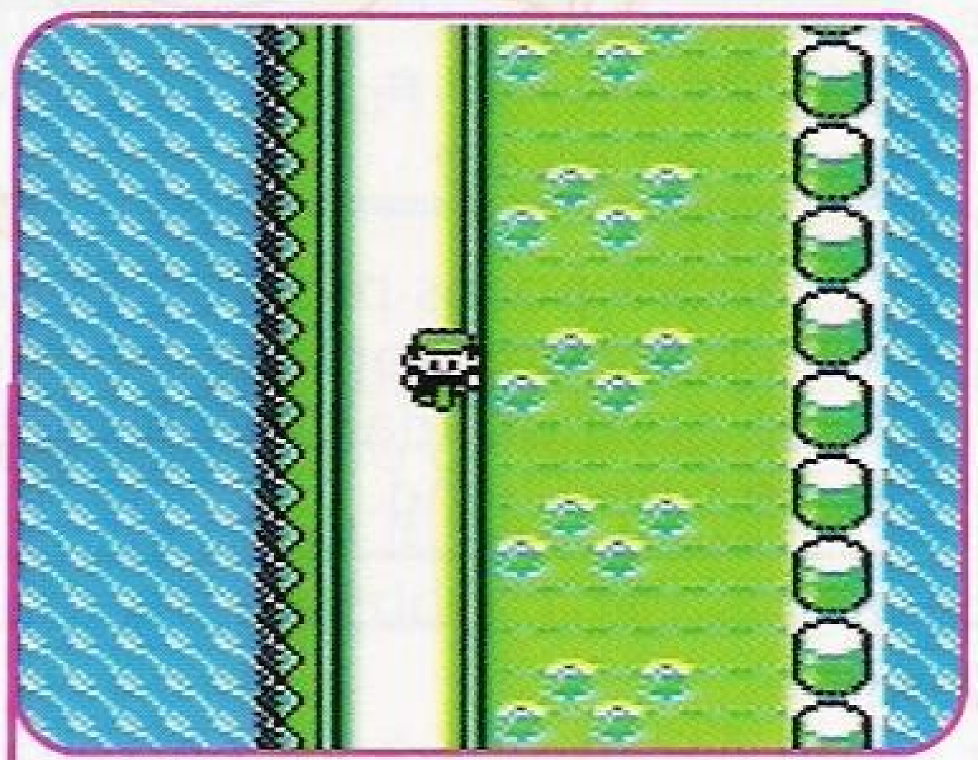
RUTA 16, 17 Y 18

A estas rutas se les conoce también como Cycling Road y son muy concurridas por gente que le agrada andar en motocicleta y bicicleta, de hecho no puedes entrar si no has conseguido tu bicicleta. Como era de esperarse, estas personas también son entrenadores, así que tienes que explorarlo con tus pokémon.

Viene de: CELADON CITY



Puedes llegar a esta ruta desde Celadon City, de hecho es una ruta más corta hacia Fuschia City. De Celadon, dirígete al oeste y encontrarás la entrada a Cycling Road, pero estará bloqueada por un Snorlax, usa tu Poké Flute para despertarlo, recuerda que es la segunda oportunidad para atrapar uno de éstos pokémon.



Estas rutas están inclinadas, por lo que tu bicicleta siempre se irá hacia abajo si no presionas el Pad, para evitar esto deja presionado el botón B para frenar y puedas checar detalles. Puedes volver de Fuschia City por aquí para que llegues a la Power Plant, donde te espera un pokemon legendario.

Usa el Cut en el arbusto que está entrando a la ruta 16 y sigue ese camino, cruza una estación de paso y encontrarás una casa, dentro, hay una entrenadora que te regalará la HM 02 (Flying) si prometes guardar el secreto de su escondite. Con Fly puedes volar de cualquier lugar a una ciudad en la que ya hayas estado en segundos.

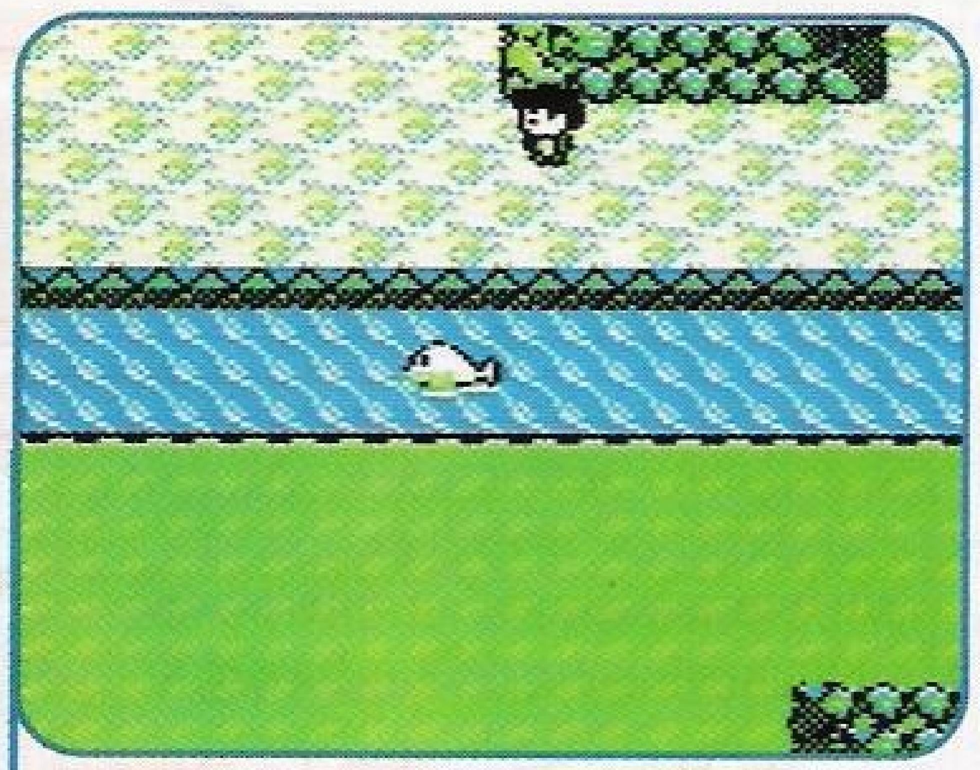


Pokémon

- #19 Rattata
- #20 Raticate
- #21 Spearrow
- #22 Fearow
- #84 Doduo
- #77 Ponyta
- #85 Dodrio
- #72 Tentacool
- #90 Shellder

Va a: FUSCHIA CITY

POWER PLANT



¿Recuerdas que antes de la entrada del rock tunnel hay una desviación que no podías investigar por estar limitada por agua? Pues ahora que tienes el surf, podrás llegar hasta la Power Plant; éste es un lugar abandonado por las personas, pero no por los pokémon. Aquí encontrarás muchos pokémon de tipo Electric que serán una buena opción además de pikachu, además de que aquí encontrarás uno de los pokémon legendarios que sólo puedes capturar una vez, así que cura a tus pokémon antes de entrar aquí.

Pokémon

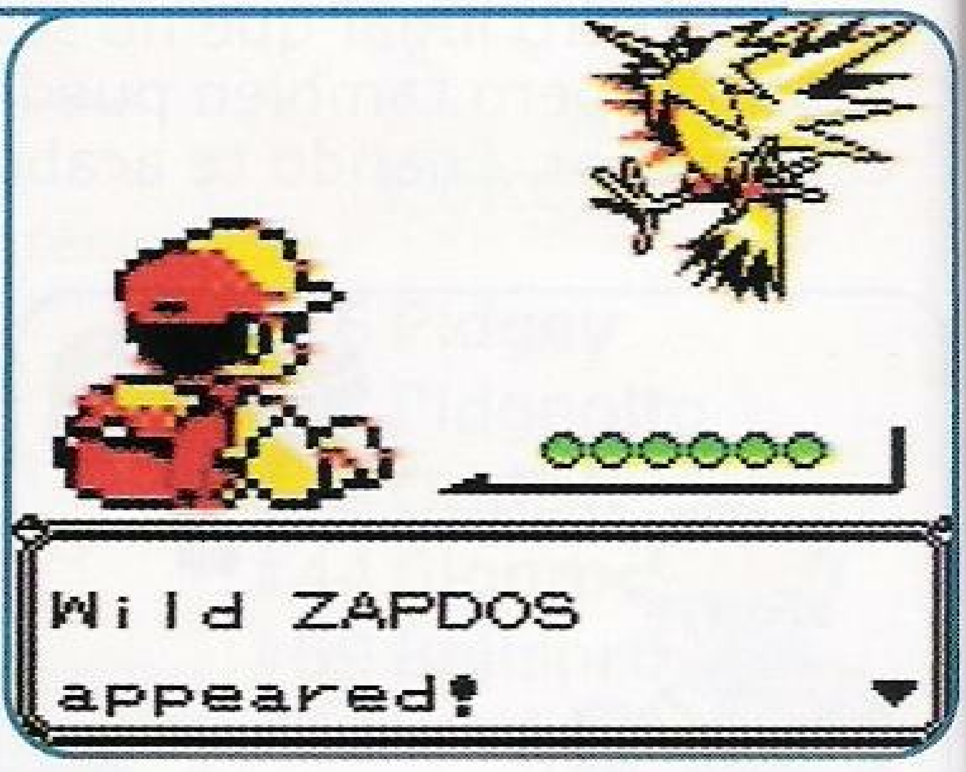
- #81 Magnemite
- #82 Magneton
- #88 Grimer
- #89 Muk
- #100 Voltorb

Items

- Carbos
- TM 33
- TM 25
- Rare Candy
- HP Up

Zapdos

Este es un pokémon bastante fuerte, debes usar pokémon de nivel 45 o más para poder vencerlo, pero recuerda que es la única oportunidad que tendrás para capturarlo, así que te recomendamos salvar justo antes de establecer una batalla con él.



RUTA 19 Y 20

Viene de: FUSCHIA CITY



Estas dos rutas son bastante sencillas, no encontrarás muchos entrenadores y si los ves, podrás evitar enfrentar a la mayoría de ellos, lo que sí es que muchos Tentacool aparecerán para darte un gran dolor de cabeza, te recomendamos que compres bastantes Super Repel en el Poké Mart en Fuschia City. Una vez que pases la ruta 19 llegarás a Seafoam Island, donde te esperará otro reto, más allá de la ruta 20 está Cinnabar Island, donde está el laboratorio donde regeneran fósiles, es importante que recorras las rutas 19 y 20 antes de llegar Cinnabar Island.

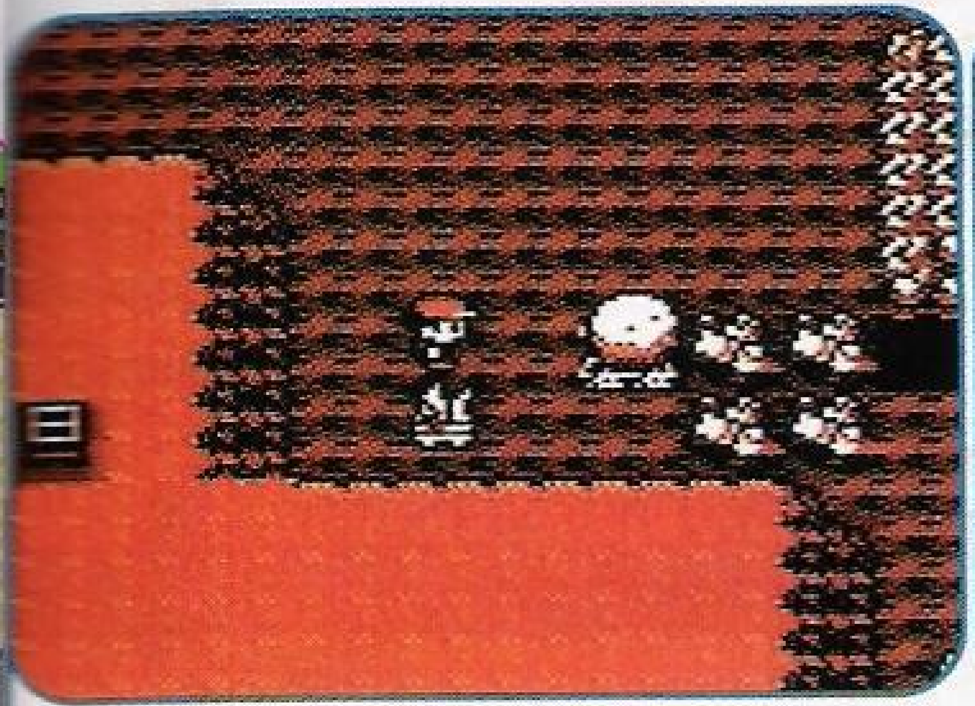
Pokémon

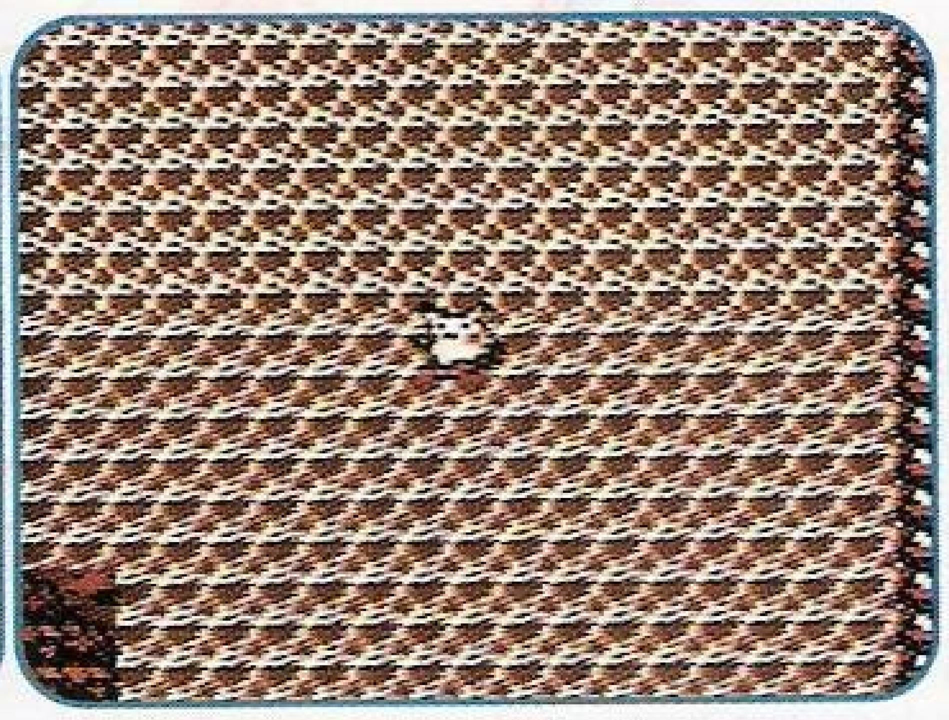
- #72 Tentacool
- #73 Tentacruel
- #120 Staryu

Va a: CINNABAR ISLAND

SEAFOAM ISLAND

En esta isla te enfrentarás a varios giros y vueltas dentro de múltiples sótanos, dentro encontrarás muchos pokémon, en especial otra de las aves legendarias. Debes tener cuidado pues si llegas a salir de la cueva antes de alcanzar la salida que está al sur, todos los movimientos que hagas se habrán reseteado.





Para pasar este intrincado laberinto checa las instrucciones que te damos para que lograrlo, sea más sencillo. Al entrar a la cueva camina hacia arriba hasta unas escaleras, continúa hasta que llegues a la pared y ahora camina a la derecha hacia otras escaleras. Baja y verás una roca, utiliza el Strenght para moverla hasta el agujero que está junto. Sigue empujando esta piedra por los hoyos hasta que llegues al cuarto sótano y ahora sube de nuevo para que hagas lo mismo con la otra roca. Ya que ambas rocas estén en el agua podrás surfear sin problemas y podrás encontrar a Articuno, recuerda salvar antes de enfrentarte a este pokémon pues es bastante fuerte. Usa una Ultra Ball para poder capturarlo.



Pokémon

- #41 Zubat
- #42 Golbat
- #72 Tentacool
- #79 Slowpoke
- #86 Seel
- #87 Dewgong
- #98 Krabby
- #99 Kingler
- #120 Staryu

CINNABAR ISLAND

Esta isla ha sido cuna de varios experimentos, aquí encontrarás dos laboratorios, además de un gimnasio; el único problema es que uno de los laboratorios fué destruído por un experimento que fracasó, o mas bien, fué desastrozamente bien llevado a cabo. Pero no todo está perdido, el laboratorio donde se llevan a cabo las clonaciones está a salvo, así que es una buena oportunidad para que vayas con el fósil que hallaste en Mt. Moon.

Viene de: RUTA 20

A)Pokémon Center
Debido al largo camino por las rutas 19, 20 y Seafoam Island, tus pokémon deben de estar totalmente exhaustos, llévalos al Poké Center antes de cualquier movimiento en esta isla, principalmente antes de enfrentarte con el líder del gimnasio local.

B)Pokémon Mart
Es recomendable que adquieras bastantes Full Heal y Hyper Potion para enfrentarte con Blaine, además de que te recomendamos comprar Max Repel para cuando entres en la Pokémon Mansion, ya que encontrarás muchos pokémon que te sacarán de quicio.

Artículo	Precio
Ultra Ball	1200
Great Ball	600
Hyper Potion	1500
Max Repel	700
Escape Rope	550
Full Heal	600
Revive	1500

C) Pokémon Mansion
En este lugar fué estudiado el pokémon más raro de todos: Mew y de ahí se originó la creación del pokémon más poderoso, pero ese experimento se salió de control y el resultado fué la destrucción del laboratorio, aún puedes hallar indicios de qué fué lo que pasó leyendo las notas que te encuentras aquí. Además de que en algún lugar de este edificio se encuentra la llave para poder entrar al gimnasio de Cinnabar, así que entra primero aquí para que puedas obtener la Volcano Badge.



D)Pokémon Lab.
Aquí puedes aprender una o dos cosas, además de que le puedes dar a uno de los científicos de aquí el fósil que encontraste en Mt. Moon y el Old Amber que obtuviste en la parte trasera del museo en Pewter, para que lleve a cabo la regeneración de éstos dos pokémon.







E)Cinnabar Gym
Este gimnasio está bien cerrado, una vez que logres encontrar la llave perdida en Pokémon Mansion, podrás entrar a retar a Blaine. Pero primero debes retar algunos entrenadores, tienes dos opciones: resolver las trivias que te dan o enfrentarlos. Como siempre, te recomendamos vencer a todos los trainers, pero nunca está por demás checar qué tanto sabes de pokémon.

Premios
Volcano Badge, TM 38

Blaine
Para derrotar a este candente líder, debes usar a tus pokémon tipo Water y Ground, ten a la mano Burn Heal o bien, Full Heall y será pan comido.

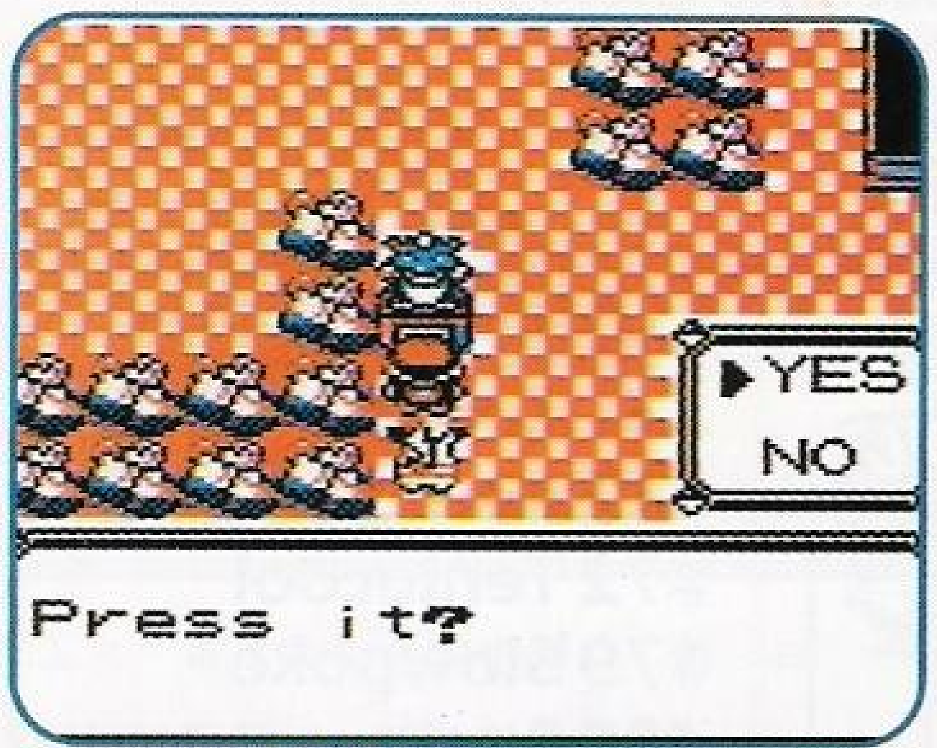
Blaine
Pokémon

- #38 Ninetales Lv 48
- #78 Rapidash Lv 50
- #59 Arcanine Lv 54

Va a: RUTA 21

POKEMON MANSION

En algún lugar de este edificio se encuentra la Secret Key para poder entrar al Gimnasio de Cinnabar, además de varias pistas sobre el pokémon que escapó. Te encontrarás con muchos pokémon de niveles altos, así que usa los Max Repel que te recomendamos que compraras (si no lo hiciste, ve por unos) para que puedas encontrar tu camino sin problemas.





Para que no te pierdas aquí dentro, checa estas instrucciones: Entrando, camina hasta el fondo y sube las escaleras, en el siguiente piso camina a la derecha y luego hacia arriba para entrar a una habitación con escaleras. Aquí camina hacia la derecha hasta que encuentres la estatua de un pokémon, sitúate frente a ella y presiona A para que actives un switch oculto, ahora camina a la esquina inferior derecha donde hay dos salidas, entra en la izquierda. Camina hacia abajo hasta llegar a la pared, ahora camina a la derecha y verás otras escaleras. Saliendo de estas escaleras camina a la izquierda hasta que entres a un cuarto con otra estatua de pokémon, junto está la TM 14. Regresa a las escaleras por las que llegaste, no entres, sigue caminando hacia la derecha hasta topar con pared, ahora sube hasta la pared y luego camina a la izquierda para que entres en otro cuarto con una estatua más, activa el switch y camina a la izquierda hasta la mesa, donde encontrarás la TM 22. Ahora dirígete hacia abajo y toma la Secret Key que está en medio del cuarto.

Pokémon

- #19 Rattata
- #20 Raticate
- #58 Growlithe
- #88 Grimer
- #89 Muk
- #132 Ditto

Items

- Escape Rope
- Carbos
- Calcium
- Iron
- Max Potion
- Rare Candy
- TM 22
- Full Restore
- Secret Key
- TM 14

RUTA 21

Una vez que recibas la Volcano Badge y hayas obtenido los pokémon del fósil y el ámbar, dirígete al norte y usa una vez más el surf para pasar esta última ruta acuática. Aquí no tendrás problema alguno, hay pocos entrenadores y el camino es recto, solamente te molestarán uno que otro pokémon acuático, pero no hay mucho de qué preocuparse.

Viene de: CINNABAR ISLAND



De aquí llegarás a Pallet Town, donde tu aventura comenzó, pasa a ver al profesor Oak para que cheque tu Pokédex. Luego ve a Viridian City, ¿recuerdas que te faltó hacer algo ahí?

Va a: PALLET TOWN

Pokémon

- #72 Tentacool
- #73 Tentacruel
- #16 Pidgey
- #17 Pideotto
- #19 Rattata
- #20 Raticate

VIRIDIAN GYM

¡Claro! Lo que faltaba de hacer en este pueblo era vencer al líder, pero estaba cerrado el Gym. Ahora que ya pasaste tantas cosas, podrás entrar aquí y retarlo pero es un gimnasio bastante rudo, te enfrentarás a varios entrenadores y a las molestas flechitas que te avientan dando vueltas.

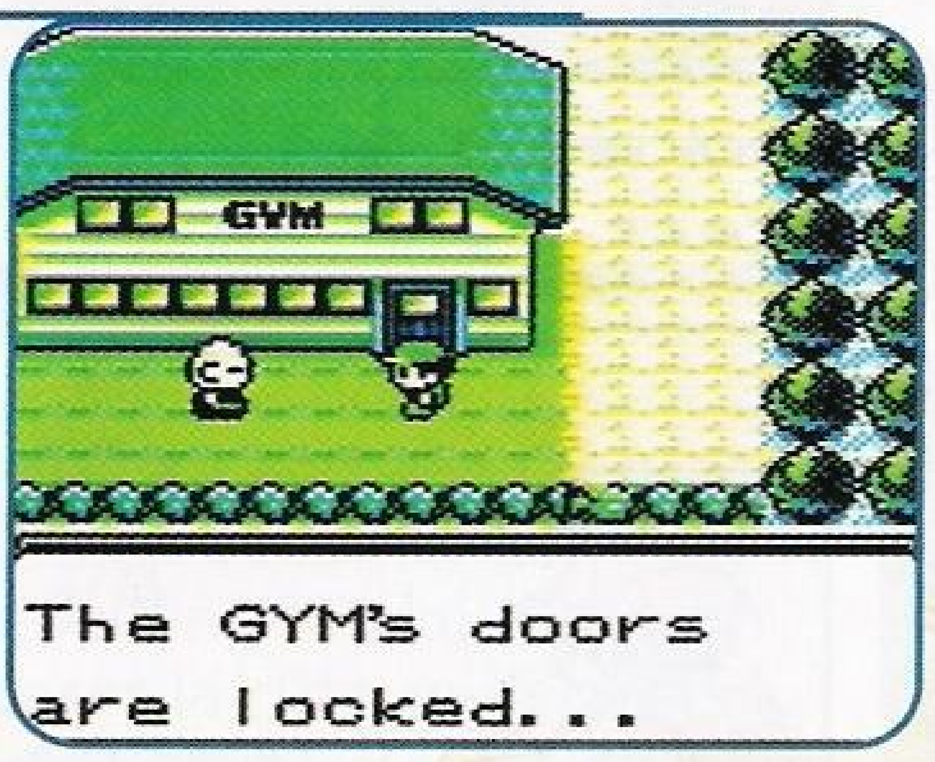
Items

- Revive

Giovanni

Tal vez ya te lo imaginabas, pero si no, ahora lo sabes. Giovanni ha regresado a su lugar en el gimnasio en Viridian, debes enseñarle una lección que nunca olvide para que de una vez por todas te libres de sus maldades. Usa un combinación de pokémon tipo Water, Ground y Psychic para derrotarlo (Lo bueno es que no estaba aquí cuando pasate la primera vez, o te hubiera hecho polvo con sus pokémon súper fuertes contra tu Pikachu de nivel 6).





Giovanni

Pokémon

- #51 Dugtrio Lv 50
- #53 Persian Lv 53
- #31 Nidoqueen Lv 53
- #24 Nidoking Lv 55
- #112 Rhydon Lv 55

Premios

Earth Badge, TM 27



RUTA 22, 23

A estas rutas se les conoce también como Cycling Road, como ya lo habíamos mencionado no puedes entrar aquí si no has conseguido tu bicicleta. Como era de esperarse, estas personas también son entrenadores, así que mejor prepárate para un camino a explorar al lado de tus pokémon.

Viene de: VIRIDIAN CITY

Pokémon
#19 Rattata
#21 Spearrow
#22 Fearrow
#29 Nidoran (F)
#30 Nidorina
#32 Nidoran (M)
#33 Nidorino
#56 Mankey
#57 Primeape
#60 Poliwag
#61 Poliwhirl

Gary

Este sujeto no aprende la lección, es hora de que le demuestres por qué has llegado hasta aquí, como su equipo está bien balanceado, debes poner todos tus conocimientos en esto, recuerda que tiene un pokémon que evolucionó de Eevee, toma eso como ventaja.



Gary — Pokémon
#28 Sandslash Lv 47
#102 Exeggcute Lv 45
#38 Ninetales Lv 45
#91 Cloyster Lv 47
#64 Kadabra Lv 50
#133 Eevee (Evolucionado) Lv 53

Va a: VICTORY ROAD

VICTORY ROAD

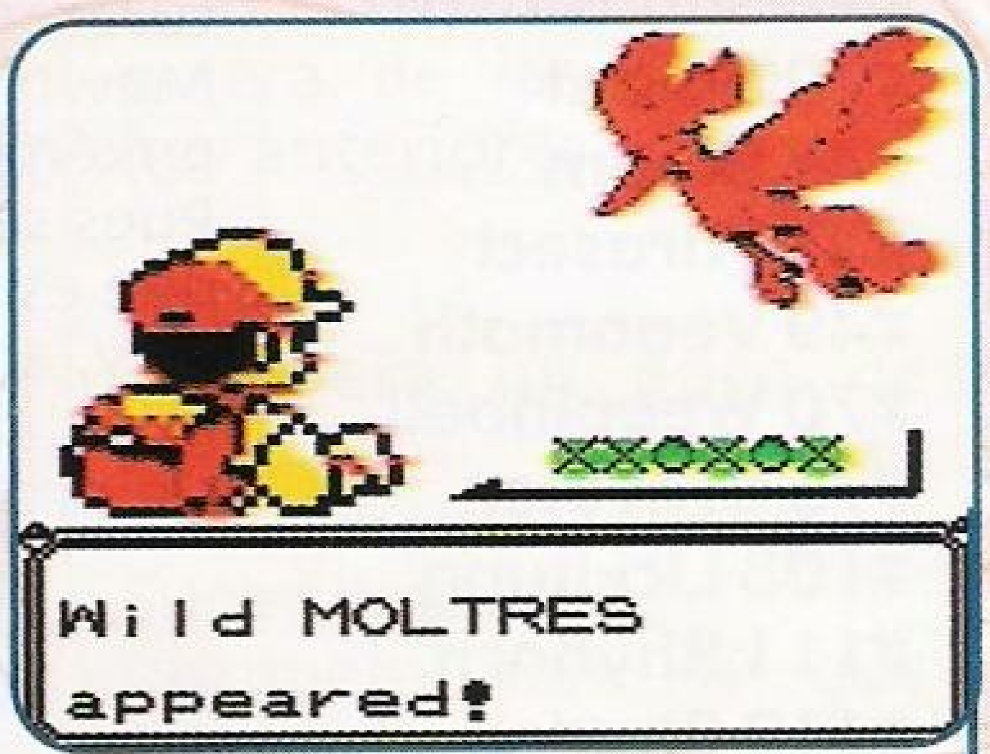
Estás casi al final de tu jornada, un poco más y tus esfuerzos se verán recompensados y te convertirás en un maestro pokémon; pero aún es pronto para cantar victoria, debes pasar una caverna muy especial que requerirá de toda tu habilidad. El secreto es empujar las piedras hacia los switch para abrir nuevos caminos, pero no debes equivocarte o tendrás que empezar todo de nuevo.

Viene de: RUTA 23

Sigue éstas instrucciones para que pases este complicado lugar a la primera, recuerda que si lo deseas, puedes usar Max Repel para evitar que los pokémon te estén molestando; usa un pokémon que sepa HM Strenght y entra en la caverna. Entrando camina a la izquierda y párate arriba de la piedra que está junto a la escalera y empújala en el siguiente orden: 1 abajo, 4 derecha, 2 arriba, 7 derecha, 2 arriba, 1 derecha y 1 abajo para que quede sobre el switch. Regresa a la escalera que estaba junto a la piedra y sube. Ahora camina a la derecha hasta el arrecife y ve hacia arriba hasta el punto donde el camino se divide, toma el de la izquierda y camina para abajo para llegar a unas escaleras, continúa a la izquierda y luego hacia arriba hasta otras escaleras que te conducen al siguiente piso. Camina hacia otra piedra, la secuencia es la siguiente: 1 izquierda, 2 abajo y 2 izquierda para que quede sobre el switch, ahora camina para arriba y luego da unos pasos a la derecha para subir por la pequeña escalera, sigue el borde hacia la derecha y después hacia abajo para tomar otra escalera. Pégate a la pared de la derecha, sube hasta la esquina y camina a la izquierda hasta que puedas continuar caminando hacia arriba y tomar una escalera más que te llevará al siguiente piso. Camina a la piedra que esté arriba de ti y muévela de esta manera: 2 arriba, 16 izquierda, 1 abajo, 4 izquierda, 3 abajo y 1 derecha para que quede sobre el switch (si tomas la escalera que está junto al switch y caminas hacia la derecha encontrarás a la última ave legendaria, Moltres, recuerda salvar antes de intentar capturarlo). Regresa a la escalera de donde saliste y toma la escalera que esté a la izquierda, después abajo y nuevamente a la izquierda para encontrar otras dos escaleras. Baja hasta topar con pared y camina a la derecha para encontrar una piedra junto a un hoyo, empújala y déjate caer en el mismo agujero. Ahora mueve la piedra de la siguiente forma: 14 izquierda, para que quede sobre el switch. Camina a la derecha para que subas por una escalera sobre el arrecife, sigue el arrecife hacia la derecha para llegar a la escalera que te lleva al siguiente piso. Camina hacia arriba para que tomes otra escalera, ahora camina a la derecha para salir de la cueva; hacia arriba sigue el camino para que entres a Indigo Plateau.







Pokémon
#41 Zubat
#42 Golbat
#67 Machoke
#74 Geodude
#75 Graveler
#95 Onix
#146 Moltres

Items
TM 43
Rare Candy
Guard Spec.
TM 05
TM 17
Full Heal
TM 47

Va a: INDIGO PLATEAU

INDIGO PLATEAU

Este lugar es la cima de tu esfuerzo, aquí podrás curar a tus pokémon y comprar varios ítems, también hay un lugar para intercambiar pokémon, combatir y hasta una PC. Una vez que estés listo, enfrentarás a la Elite Four uno a uno, pero no podrás salir de aquí hasta que ganes o pierdas, así que éste es el momento en el que debes demostrar que tu entrenamiento fué satisfactorio y suficiente. Recuerda que una vez que los hayas vencido, podrás regresar aquí para seguir subiendo de nivel a tus pokémon y conseguir dinero.

Poké Mart

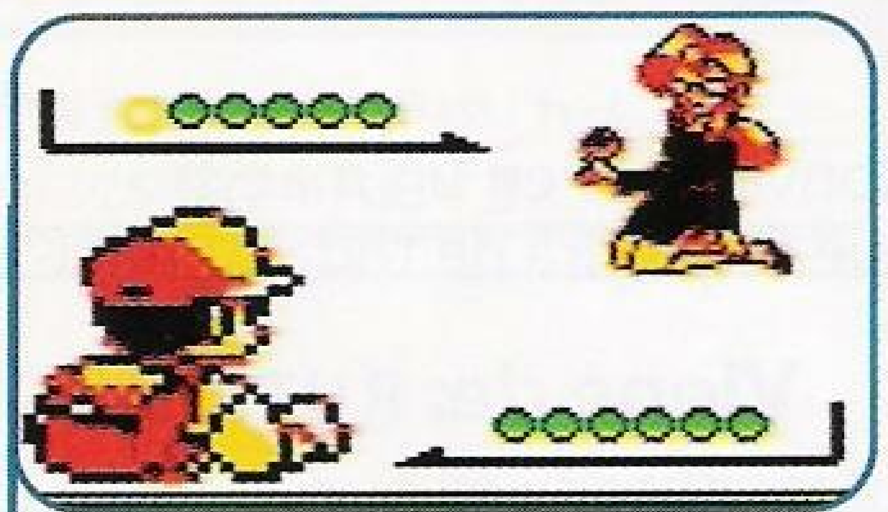
Ultra Ball: 1200
Great Ball: 600
Full Restore: 3000
Max Potion: 2500
Full Heal: 600
Revive: 1500
Max Repel: 700

ELITE FOUR

Lorelei

Lorelei es la maestra en pokémon tipo Ice, usa pokémon tipo Fire, Fighting y Rock para enfrentarla.

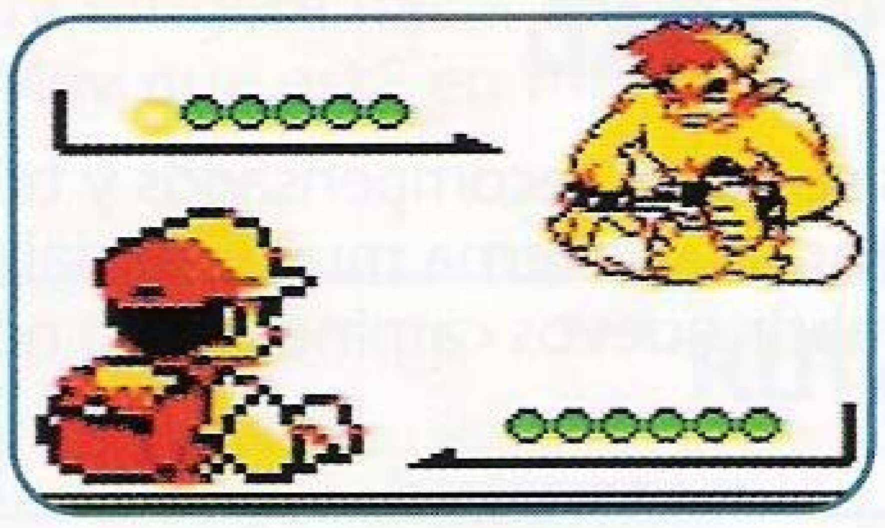
#87 Dewgong Lv 54
#91 Cloyster Lv 53
#80 Slowbro Lv 54
#124 Jinx Lv 56
#131 Lapras Lv 56



Bruno

Aunque a Bruno le agrade mucho usar pokémon tipo Fighting, tiene dos Onix en su equipo, usa Pokémon tipo Psychic y Flying para vencerlo; también incluye un pokémon tipo Water para los Onix.

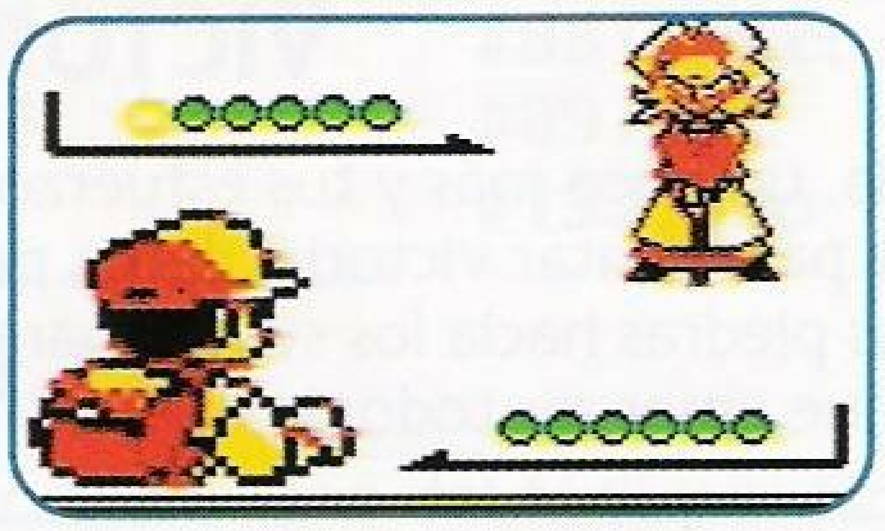
#95 Onix Lv 53
#107 Hitmonchan Lv 55
#106 Hitmonlee Lv 55
#95 Onix Lv 56
#68 Machamp Lv 58



Agatha

Esta entrenadora gruñona es especialista en los fantasmas, lleva a pokémon tipo Ground o Psychic y un Electric para Golbat.

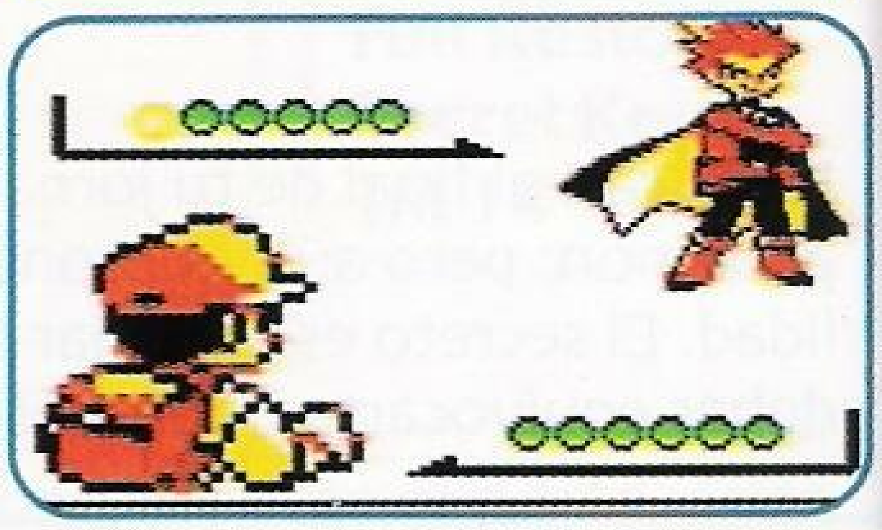
#94 Gengar Lv 56
#42 Golbat Lv 56
#93 Haunter Lv 55
#24 Arbok Lv 58
#94 Gengar Lv 60



Lance

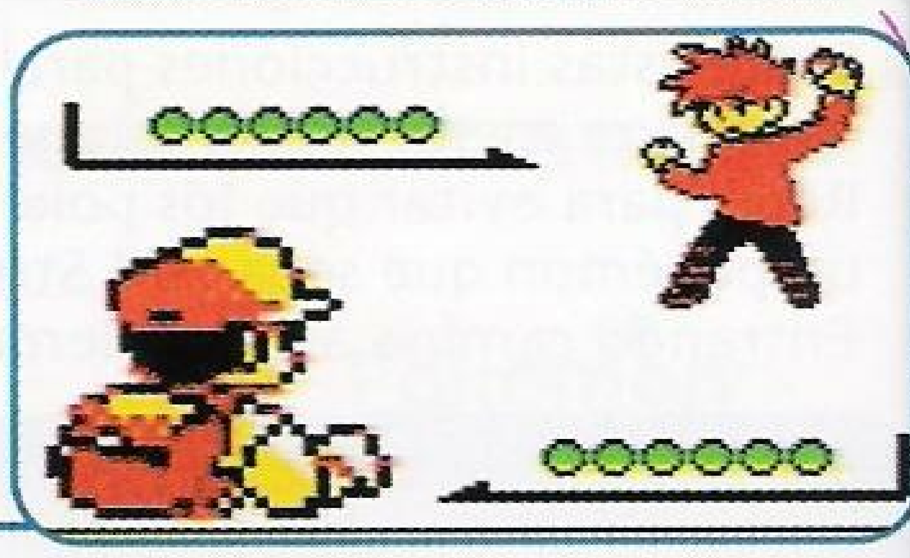
Este es uno de los más duros entrenadores, para terminar con sus pokémon tipo Dragon, usa pokémon tipo Ice y Fighting.

#130 Gyarados Lv 58
#148 Dragonair Lv 56
#148 Dragonair Lv 56
#142 Aerodactyl Lv 60
#149 Dragonite Lv 62



ELITE FOUR

Gary siempre ha llegado antes que tu a todos los gimnasios y lugares (¿no odias esto?), pues bueno, él siempre traerá un Sandslash, un Alakazam y un Exeggcute, los demás pokémon varían según la evolución del Eevee, checa tus pasos iniciales para saberlo y piensa en la combinación para enfrentarlo de una vez por todas.



Pokémon seguros:
#28 Sandslash Lv 61
#65 Alakazam Lv 59
#103 Exeggcute Lv 61

Caso 1
#91 Cloyster Lv 61
#38 Ninetales Lv 63
#135 Jolteon Lv 65

Caso 2
#82 Magneton Lv 61
#91 Cloyster Lv 63
#136 Flareon Lv 65

Caso 3
#38 Ninetales Lv 61
#82 Magneton Lv 63
#134 Vaporeon Lv 65

UNKNOW DUNGEON

Pokémon

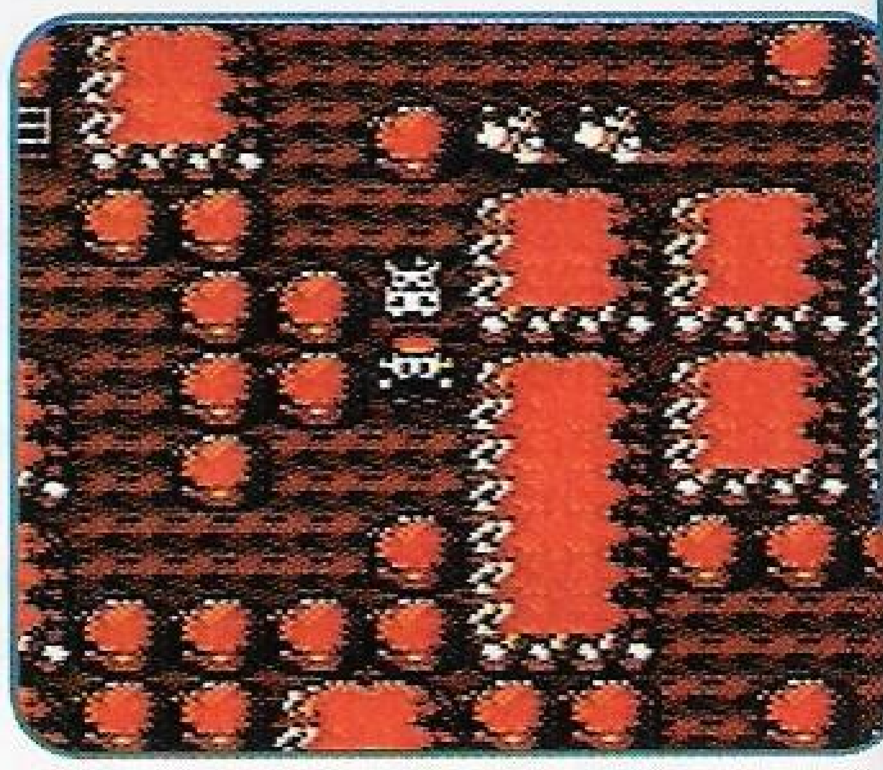
#28 Sandslash
#42 Golbat
#44 Gloom
#47 Parasect
#49 Venomoth
#70 Weepinbell
#75 Graveler
#108 Lickitung
#111 Rhyhorn
#112 Rhydon
#113 Chansey
#118 Goldeen
#119 Seaking
#132 Ditto
#150 Mewtwo

Muy bien, ahora te enfrentarás a un pokémon que sólo alguien como tú puede (y merece) capturar, estamos hablando de Mewtwo. ¿Recuerdas que este pokémon escapó de Cinnabar? Pues se encuentra en la caverna que está al oeste de Cerulean City, ahora que ya eres campeón, podrás entrar sin problemas..

Items

Max Elixir (2)
Rare Candy (2)
Ultra Ball (4)
Max Revive (3)
Full Restore

Explora este lugar hasta que llegues a la parte más baja, si quieres, puedes usar el surf para no pasar muchas escaleras, pero te recomendamos que explores muy bien para que recojas todos los ítems y captures algún pokémon que te haga falta.





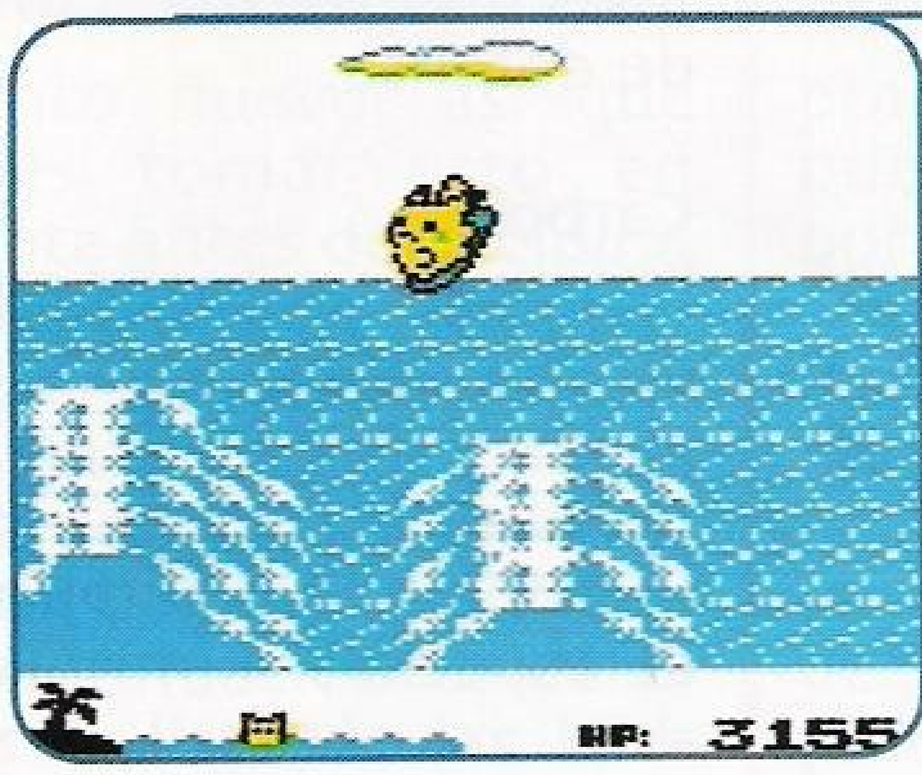
Mewtwo

Cuando encuentres a este poderoso pokémon, salva el juego para que no pase ninguna desgracia, es la única vez que puedes atraparlo. Puedes intentar atraparlo como a todos pero cuesta mucho trabajo y varias Ultra Balls, para evitarte problemas, usa la Master Ball que obtuviste en Silph Co.

PIKACHU SUMMER BEACH



El Surfing Pikachu es un pokémon muy raro que no todos tienen la fortuna de tener puesto que es algo complicado de obtener, pero es muy útil y también tiene su propio mini-juego en la versión amarilla (únicamente), donde surfea y gana puntos. Al sur de Fuchsia City se encuentra una cabaña donde un sujeto llamado the Dude te preguntarás si quieres surfear. (claro, debes llevar a un surfing pikachu). En la cabaña puedes checar tus récords e inclusive imprimirlos con la ayuda de la Game Boy Printer.



Para hacer las piruetas debes usar el pad: con atrás, haces una vuelta hacia atrás, con adelante para una vuelta frontal. Checa la puntuación según las piruetas:

Giro sencillo:	**50 puntos**
Giro Doble:	**150 puntos**
Giro izquierda, derecha:	**180 puntos**
Giro triple:	**350 puntos**

Sabemos que eres un gran investigador y que tienes varias preguntas, así que las vamos a responder:

- •Si, si puedes evolucionar a Pikachu en Raichu y mantiene la habilidad de surfear.
- •No, ningún otro pokémon (incluyendo a Raichu) pueden entrar a surfear a Pikachu Summer Beach.
- •Si, puedes usar a tu surfing pikachu en cualquier versión de pokémon e inclusive en Pokémon Stadium.
- •No es necesario un pikachu de la versión amarilla, cualquier pikachu de cualquier versión puede ser un surfing pikachu.
- •No, no te vamos a decir cómo obtener a un surfing pikachu.

ITEMS

En esta lista están todos los ítems que puedes encontrar en el juego, así como la localización de cada uno. Algunos de los ítems los puedes comprar en los Poké Marts también, pero sólo en ciertos lugares. La lista se divide en siete partes, dependiendo del tipo de ítem. Además anexamos información sobre cada uno de ellos para que no olvides su utilidad.

Pokéballs

Poké Ball:
Sirve para atrapar pokémons, de costo razonable, efectiva para pokémons de bajos niveles.

Great Ball:
Esta bola es más efectiva que la Pokéball normal, aunque un poco más cara.

Ultra Ball:
Más efectiva que la Great Ball.

Safari Ball:
Esta bola es especial para capturar pokémon en Safari Zone, no se puede usar fuera de este lugar.

Master Ball:
Esta pokéball puede capturar cualquier pokémon sin fallar, pero sólo hay una en el juego.

Items Misteriosos

Fire Stone:
Con esta piedra puedes evolucionar a ciertos pokémos de tipo Fire.

Thunder Stone:
Se usa para evolucionar a ciertos pokémons de tipo Electric.

Water Stone:
Esta piedra sirve para hacer evolucionar a algunos pokémons de tipo Water.

Leaf Stone:
Varios pokémons tipo Grass pueden evolucionar con esta piedra.

Moon Stone:
Ciertos pokémons pueden evolucionar con esta piedra como Clefairy, Nidorino, Nidorina, entre otros.

Helix Fossil: Mt. Moon
Lleva este ítem al laboratorio de Cinnabar Island para que revivan al pokémon Omanyte.

Dome Fossil: Mt. Moon
En Cinnabar Island pueden recuperar un pokémon Kabuto de este ítem.

Old Amber:
De este pedazo de ambar se puede revivir al pokémon Aerodáctyl en Cinnabar Island.

Items de Recuperación

Antidote:
Cura a un pokémon de envenenamiento.

Burn Heal:
Este cura a un pokémon que haya sido quemado.

Ice Heal:
Sirve para los pokémon congelados.

Awakening:
Despierta a cualquier pokémon.

Parlyz Heal:
Cura a un pokémon paralizado.

Full Heal:
Este ítem curará al pokémon que esté en cualquiera de las condiciones anteriores.

Potion:
Recupera un poco de HP.

Super Potion:
Recupera más HP que Potion.

Hyper Potion:
Recupera todavía más HP que Super Potion.

Max Potion:
Este ítem recupera el HP al máximo.

Full Restore:
Este ítem te cura de cualquier condición y además te recupera todo el HP.

Revive:
Revive a cualquier pokémon desmayado recuperándole la mitad de su energía.

Max Revive:
Revive a un pokémon desmayado y recupera todo su HP.

Power Ups

Rare Candy:
Incrementa el nivel de un pokémon por 1.

HP UP:
El nivel de HP se incrementa.

Protein:
Incrementa los puntos de ataque.

Iron:
Incrementa los puntos de defensa.

Carbos:
Incrementa los puntos de velocidad.

Calcium:
Incrementa los puntos de especial.

X Attaack:
Durante una batalla, incrementa el poder de ataque.

X Defend:
Durante una batalla, incrementa el poder defensivo.

X Speed:
Durante una batalla, incrementa la velocidad.

X Special:
Durante una batalla, incrementa el especial.

Guard Spec:
Solo durante una batalla, los pokémon enemigos no podrán usar ataques especiales.

Dire Hit:
Solo durante una batalla, tus ataques serán más efectivos.

X Accuracy:
Solo durante una batalla, aumenta las probabilidades de golpe.

PP UP:
Incrementa el nivel de PP de un ataque.

Modo de Movimiento

Bicycle:
Este caro transporte te llevará más rápido que a pie. Debes tener un Bike Voucher para tener una.

Escape Rope:
Puedes salir de una cueva o edifico instantáneamente, regresando al Poké Center más cercano.

Repel:
Este spray alejará a los pokémons débiles por un corto periodo de tiempo.

Super Repel:
Este spray dura más que el Repel.

Max Repel:
El spray de mayor duración, muy efectivo en cavernas largas.

Items Especiales

Pokédex: Pallet Town (Laboratorio del Prof. Oak)
Enciclopedia de alta tecnología que graba toda la información sobre los pokémon.

Town Map: Pallet Town (Casa de tu rival)
Este mapa te ayuda a ver en dónde estás y todos los lugares en el mundo de pokémon.

TM (Technical Machines)

Técnicas que pueden ser enseñadas una sola vez a los pokémon por el entrenador.

HM (Hidden Machines):

Técnicas especiales que pueden ser enseñadas por el entrenador una y otra vez a varios pokémon, también se usan en el modo de movimiento.

Items Varios

Nugget:
Esta pieza de oro se puede vender en una buena cantidad de Poké Yens.

Gold Teeth: Safari Zone
Estos son los dientes del jardinero de Safari Zone.

S.S. Ticket:
Un boleto para abordar el S.S. Anne.

Poké Doll:
Este muñeco sirve durante la batalla para distraer al pokémon enemigo y escapar. También es un regalo que puedes usar para obtener una TM.

Silph Scope:
Es una invención que te permite identificar a los pokémon fantasmas.

Poké Flute:
Cuando tocas esta flauta, puedes despertar a los pokémon durante una batalla. Especialmente la usas para despertar a los pokémon que bloquean el camino.

Old Rod:
Con esta caña puedes pescar pokémon acuáticos débiles.

Good Rod:
Con esta caña puedes pescar pokémon que no puedes con la Old Rod.

Super Rod:
Puedes pescar pokémons que no podrías con las otras cañas.

Itemfinder:
Con esta máquina puedes hallar ítems en el suelo que no se pueden ver. Suena cuando están cerca, pero no puede denotar el lugar exacto.

Exp All:
Cuando lo traes en tu inventario, todos los pokémons comparten la experiencia, aún cuando no pelearon.

Coin:
Son monedas para usar en el casino Game Corner. Se pueden cambiar por premios aquí mismo.

Coin Case:
Necesaria para guardar monedas (hasta un máximo de 9,999), jugar en el Game Corner y cambiar premios.

Fresh Water:
Durante la batalla, recupera un poco de HP.

Soda Pop:
Durante la batalla, recupera bastante HP.

Lemonade:
Durante la batalla, recupera mucho HP.

HiDEEN MACHINES / TECHNICAL MACHINES

Las Techincal Machines (TM) son técnicas que pueden ser enseñadas por el entrenador, son aparte de las que aprenden conforme van subiendo de nivel; éstas pueden ser utilizadas solamente una vez. Hay que tomar en cuenta que no todas las TMs pueden ser utilizadas por todos los pokémons, varía según el tipo que tengan.

Las Hidden Machines (HM) son técnicas similares a las TMs, con la diferencia de que pueden usarse infinitamente y a varios pokémons. No todos son compatibles con las HMs, pero es más problable que varios pokémon las puedan aprender. La diferencia de las HMs es que una vez enseñadas, no pueden ser olvidadas por los pokémon, ni reemplazadas con algún movimiento nuevo, así que debes tomar esto en cuenta antes de decidir a qué pokémon enseñárselas. Además de que debes tener ciertas Badges para poder usarlas, en el modo de movimiento.

A continuación te daremos la lista de las Hidden Machines y de las Technicals Machines, la mayoría de las TMs sólo pueden ser encontradas una vez en todo el juego, otras pueden ser compradas y unas últimas pueden ser cambiadas por premios en el Game Corner, así que no debes usarlas en un pokémon que a la larga no vas a usar, debes planear bien las estrategias y equipos de pokémon a fin de emplear lo mejor posible las técnicas que les enseñes. También te anexamos los tipos de pokémon a los que es recomendable enseñarles las técnicas.

HMs

01 Cut: S.S. Anne (Tienes que hablar con el capitán del barco)
Pokémon: Ground, Grass

02 Fly: Ruta 16
Pokémon: Flying

03 Surf: Fuchsia City (Dentro de la casa secreta del Safari)
Pokémon: Water

04 Strenght: Fuchsia City (En la casa del Gardener)
Pokémon: Ground, Fire, Water, Grass

05 Flash: Ruta 2
Pokémon: Electric

TMs

01 Mega Punch: Celadon y Mt. Moon
Pokémon: Normal y Fighting

02 Razor Wind: Celadon City, Game Corner
Pokémon: Normal

03 Swords Dance: Saffron City
Pokémon: Normal

04 Whirlwind: Ruta 4
Pokémon: Normal y Flying

05 Mega Kick: Celadon City, Victory Road
Pokémon: Normal y Fighting

06 Toxic: Fuchsia City
Pokémon: Poison

07 Horn Drill: Celadon City
Pokémon: Normal

08 Body Slam: S.S. Anne
Pokémon: Normal

09 Take Down: Celadon City
Pokémon: Normal

10 Double-Edge: Celadon City
Pokémon: Normal

11 Bubblebeam: Cerulean City
Pokémon: Water

12 Water Gun: Mt. Moon
Pokémon: Water

13 Ice Beam: Celadon City
Pokémon: Ice

14 Blizzard: Cinnabar Island
Pokémon: Ice

15 Hyper Beam: Celadon City
Pokémon: Normal

16 Pay Day: Ruta 12
Pokémon: Normal

17 Submission: Celadon City
Pokémon: Fighting

18 Counter: Celadon City
Pokémon: Fighting

19 Seismic Toss: Ruta 25
Pokémon: Fighting

20 Rage: Ruta 14
Pokémon: Normal

21 Mega Drain: Celadon City
Pokémon: Grass

22 Solarbeam: Cinnabar ISland
Pokémon: Grass

23 Dragon Rage: Celadon City
Pokémon: Dragon

24 Thunderbolt: Vermilion City
Pokémon: Electric

25 Thunder: Ruta 25
Pokémon: Electric

26 Earthquake: Saffron City
Pokémon: Ground

27 Fissure: Viridian
Pokémon: Ground

28 Dig: Cerulean City
Pokémon: Ground

29 Psychic: Saffron City
Pokémon: Psychic

30 Teleport: Ruta 9
Pokémon: Psychic

32 Double Team: Safari Zone
Pokémon: Normal

33 Reflect: Safari Zone
Pokémon: Psychic

34 Bide: Pewter City
Pokémon: Normal

35 Metronome: Cinnabar Island
Pokémon: Normal

36 Selfdestruct: Saffron
Pokémon: Normal

37 Egg Bomb: Safari Zone
Pokémon: Normal

38 Fire Blast: Cinnabar Island
Pokémon: Fire

39 Swift: Ruta 12
Pokémon: Normal

40 Skull Bash: Safari Zone
Pokémon: Normal

41 Softboiled: Celadon City
Pokémon: Normal

42 Dream Eater: Viridian City
Pokémon: Psychic

43 Sky Attack: Victory Road
Pokémon: Flying

44 Rest: S.S. Anne
Pokémon: Psychic

45 Thunder Wave: Ruta 24
Pokémon: Electric

46 Psywave: Saffron City
Pokémon: Psychic

47 Explosion: Victory Road
Pokémon: Normal

48 Rock Slide: Celadon City
Pokémon: Rock

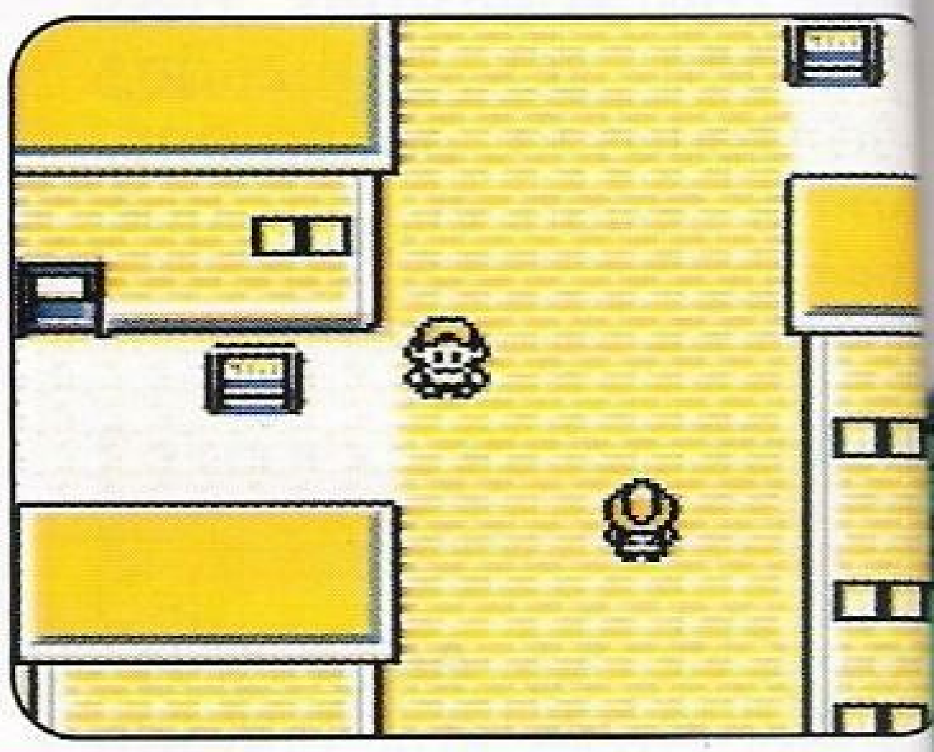
49 Tri Attack: Celadon City
Pokémon: Normal

50 Substitute: Celadon City
Pokémon: Normal

Guía Pokémon GS

Han pasado tres años desde que Red (o también conocido como Ash) conquistara el título de Maestro Pokémon al derrotar a todos sus adversarios y a la Elite Four, incluyendo a su rival Blue (Gary); mientras lo hacía ayudó a la gente a librarse de el Team Rocket y visitó muchos lugares. Es hora de que un nuevo héroe surga entre todos los entenadores, solamente que este nuevo entrenador reside en New Bark Town, en el no muy lejano mundo de Johto; aquí es donde empieza tu jornada.

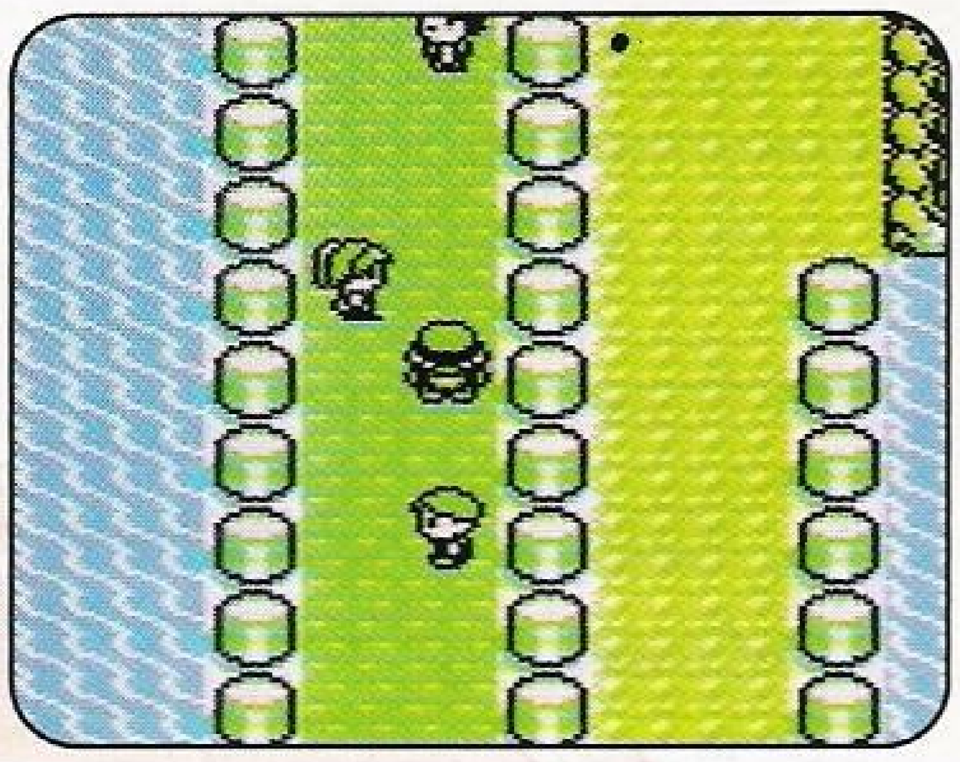
Pokémon a evolucionado a las nuevas versiones Gold y Silver, aquí enfrentarás nuevos y viejos retos, así como muchos entrenadores y otras tantas cosas, personajes y elementos nuevos como el Poké Gear, el Pak entre otras. Además del reto que significa ir a Kanto para retar a los entrenadores de este otro lado y los nuevos 100 pokémon que hay que capturar, conseguir, intercambiar, etc.



Los Personajes

Todo entrenador debe iniciar su jornada solo, pero mucha gente siempre estará apoyándote y ayudándote en varios momentos; ten en cuenta esto y ponlo a tu favor. Recuerda que debes hablar con mucha gente para aprender cosas y averiguar información. He aquí a los personajes más importantes del juego.

Gold/Silver



Este eres tú (recuerda que puedes ponerte el nombre que quieras), ahora que Red se ganó su reputación, tu debes poner todo de ti para poder llegar tan (o más) lejos que él, así que tienes un largo camino por recorrer.

Tu Mamá

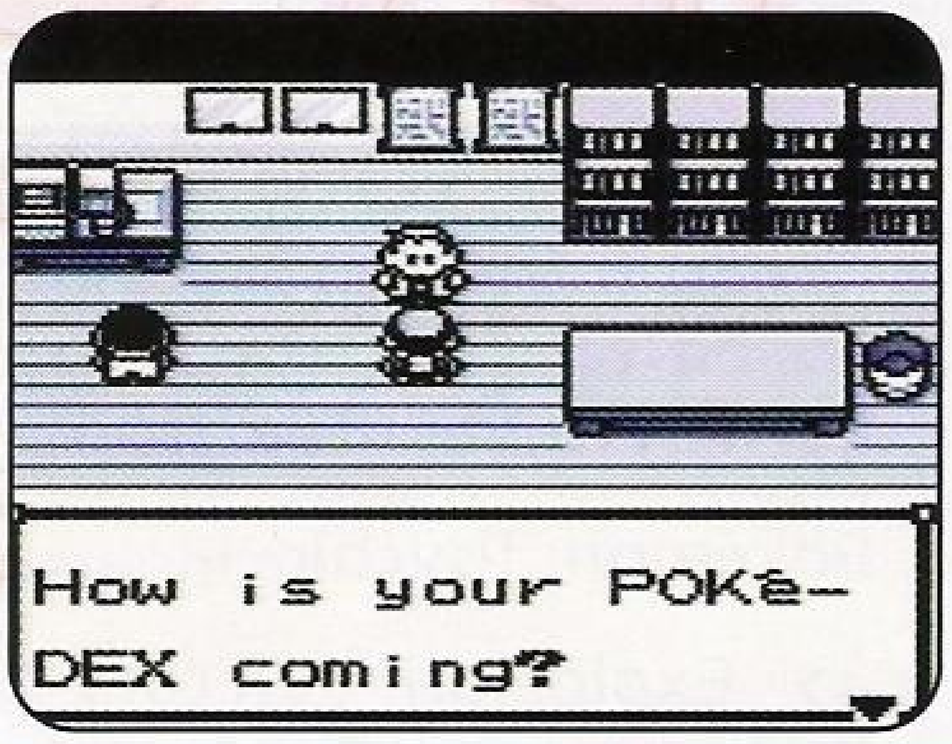
Todo gran héroe tiene una. Tu mamá te brinda su apoyo moral en el juego, pero además te ayuda a ahorrar tu dinero (muy parecida a las mamás reales), así que cada que ganes dinero en tus batallas, envíale a mamá un poco. A veces sale de compras y consigue ítems y chucherías.



Rival

En las versiones anteriores tenías un rival con el que habías tenido que lidiar desde niños; ahora un nuevo rival ha aparecido para hacerte la vida imposible, sólo que este no tiene una razón aparente, tal vez sólo sea una de esas personas que odian que los demás triunfen.

Prof. Oak



El reconocido mundialmente como autoridad en pokémon está aquí para darte muy buenos tips y tal vez algo más. El prof. ha continuado con sus investigaciones y siempre está dispuesto a ayudar a los nuevos entrenadores que empiecen su aventura.

Prof. Elm

Este es el mejor alumno de el Prof. Oak. El prof. Elm es un científico que investiga todo sobre la reproducción de los pokémon, así que es de gran ayuda en tu aventura. ¡Es una suerte que su casa se encuentre junto a la tuya!



Bill



Si jugaste las versiones anteriores, recordarás que Bill es otro gran investigador en el mundo de los pokémon, él es quien desarrolló el sistema de almacenamiento de pokémon vía PC. Aquí también es una pieza importante dentro del juego así que procura visitarlo.

Kurt

Aunque es una persona de baja estatura, hace un trabajo muy singular. El hace pokéballs a partir de Apricorns, haciendo más variados y diferentes éstos importantes ítems para cualquier entrenador. Cada que encuentres una, llévasela para que tengas una pokéball especial gratis.



Como jugar Pokémon Gold/Silver



Básicamente las dos nuevas versiones son muy similares a las tres anteriores (Red, Blue y Yellow), pero aquí cuentas con muchas mejoras en cuanto a los ítems, accesorios, etc; pero la base de las batallas sigue siendo la misma, cuentas con el modo de movimiento que es donde conoces gente, atrapas pokémon y realizas varias actividades dentro del juego. Cuando entras al modo de batalla, las instrucciones son iguales a las de las versiones anteriores, tienes los ataques, los ítems, cambio de pokémon y correr.

En estas versiones cuentas con muchas cosas nuevas, como el Pak y el Pokégear, además de que los pokémon podrán ejecutar movimientos nuevos en el modo de movimiento. Otro factor muy importante es el tiempo, Pokémon Gold y Silver cuentan con un reloj interno en tiempo real que te permite llevar tu aventura





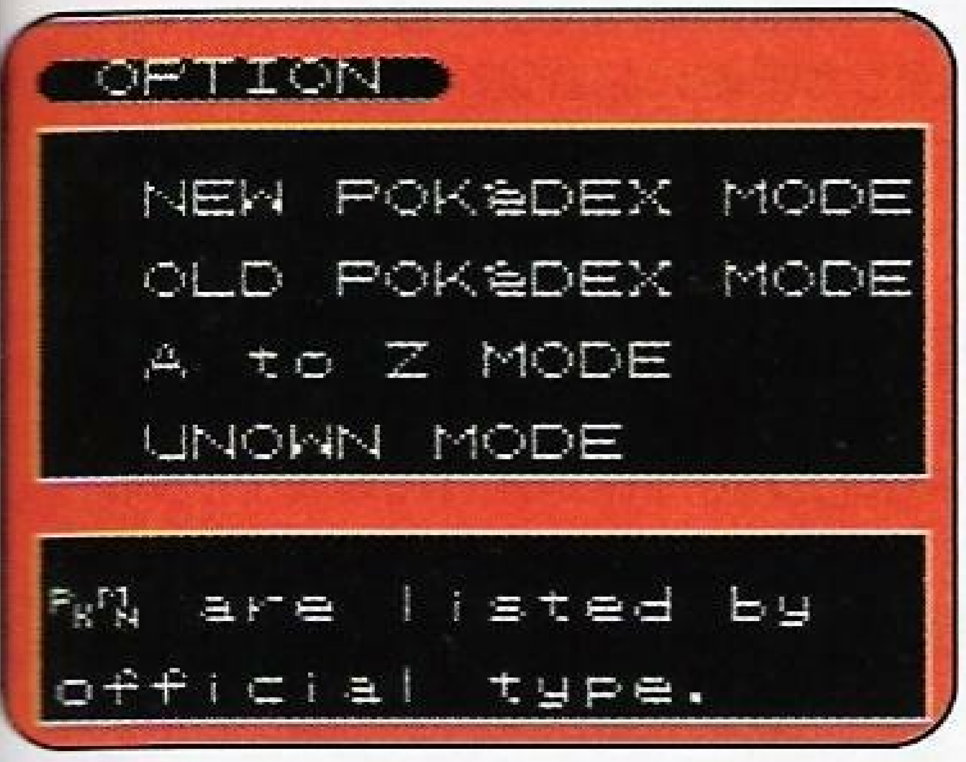
con el mismo tiempo que el tuyo es decir, cuando sean las 6:00 am, en tu juego de game Boy también serán las 6:00 am. Esto es bastante bueno pues permite darle un enfoque más realista al juego, además de que muchos elementos del juego dependen de los días y la hora en la que juegues, ya que hay eventos exclusivos para ciertos días y algunos personajes también.



También los pokémon tienen diferentes horarios, haciendo más real el estilo de vida de estos seres. Algunos solamente los podrás encontrar a ciertas horas y otros en horas contrarias, así como también influye que los nidos de los pokémon son más variados y más difíciles de encontrar por el horario.

Nuevo Pokédex

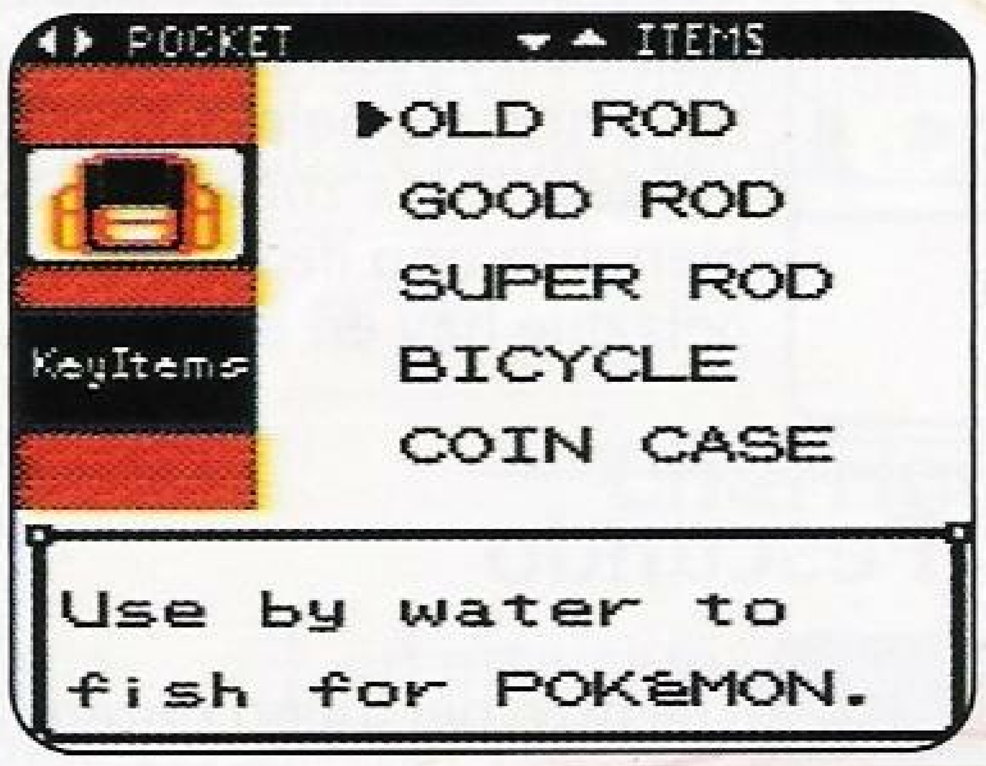
Este útil accesorio no debe faltarle a ningún entrenador; en esta enciclopedia de alta tecnología se almacena toda la información de los pokémon que hayas capturado, la puedes checar cuantas



veces quieras. Este Pokédex tiene mejoras en comparación con el de las versiones Red, Blue y Yellow, puedes cambiar el modo de usarlo; ya sea del modo numérico tradicional o por evoluciones, después podrás mejorarlo aún más cuando llegues a cierto punto del juego.

Pak

El pak es la mochila que traes para guardar todos los ítems que vayas encontrando, pero con la diferencia de que ahora tiene varios compartimentos para que



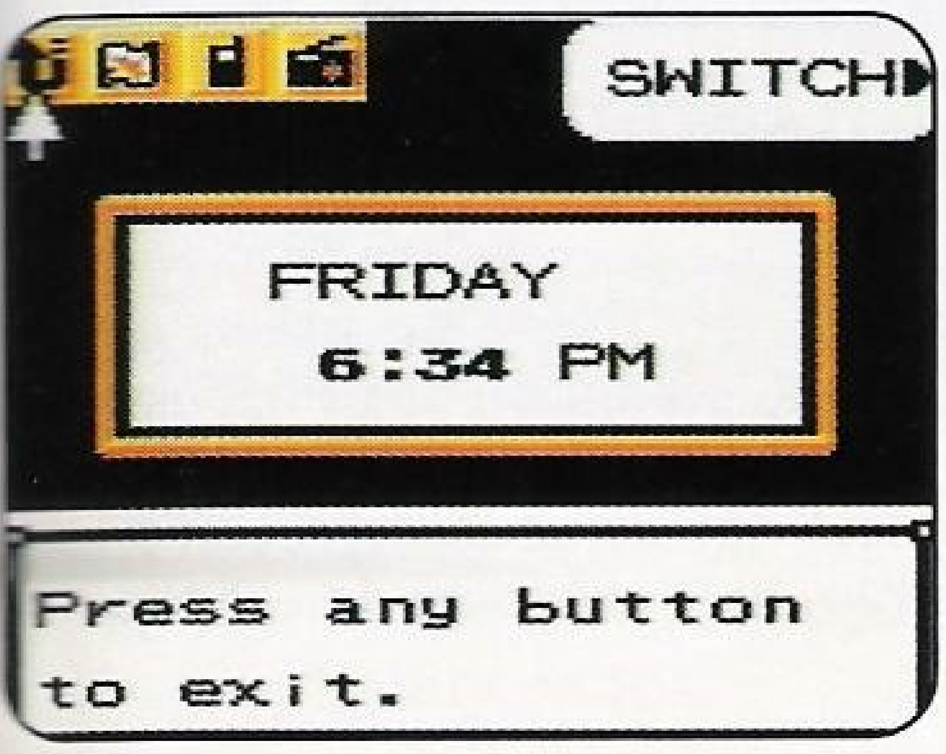
guardes los ítems más ordenadamente. Además de que por ejemplo: las TMs y HMs serán ordenadas automáticamente por números, haciendo más fácil la localización del ítem que busques.

Huevo de Pokémon

Este es uno de los descubrimientos más importantes concernientes a los pokémon, por fin se sabe cómo se reproducen los pokémon, pero todavía hay más misterios sin resolver, así que sigue tu camino y veremos qué pasa. Recuerda contactar al prof. Elm cuando algo nuevo pase.

Pokégear

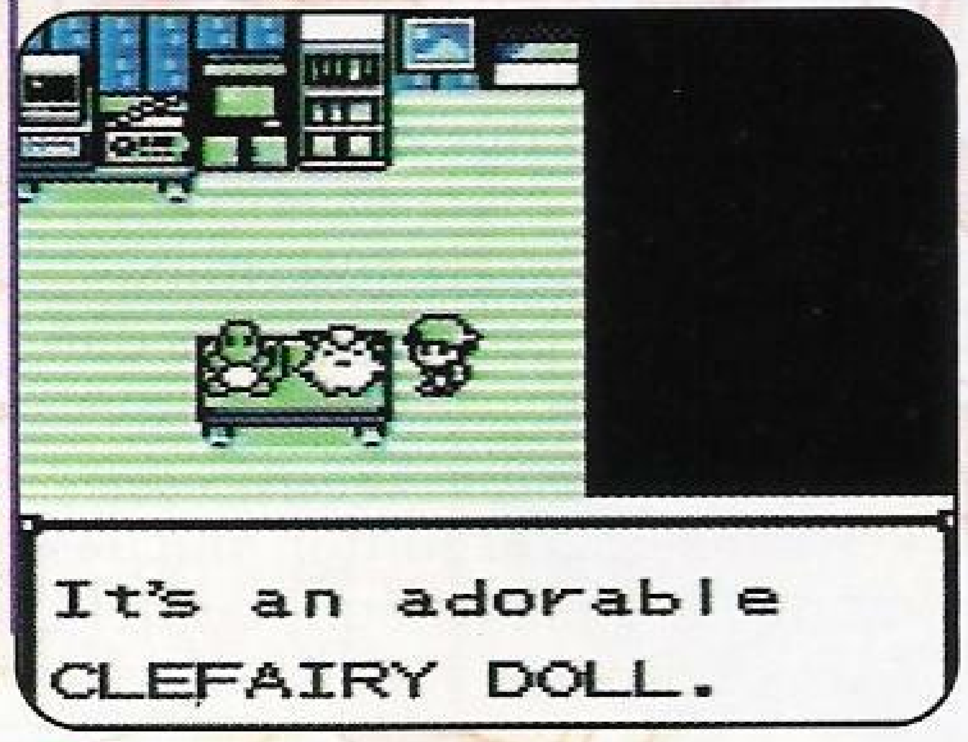
Este el un aparato totalmente nuevo y con muchos usos: sirve como mapa, reloj, calendario, teléfono celular y radio. Claro está que debes ganárte ciertas adaptaciones para tu pokégear, pero eso lo veremos en el transcurso del



juego. En la modalidad de Teléfono, tu Pokégear puede almacenar hasta 10 diferentes números, así que debes seleccionar bien a las personas que anotas. Claro está, que puedes borrar los números que no quieras y grabar otros nuevos.

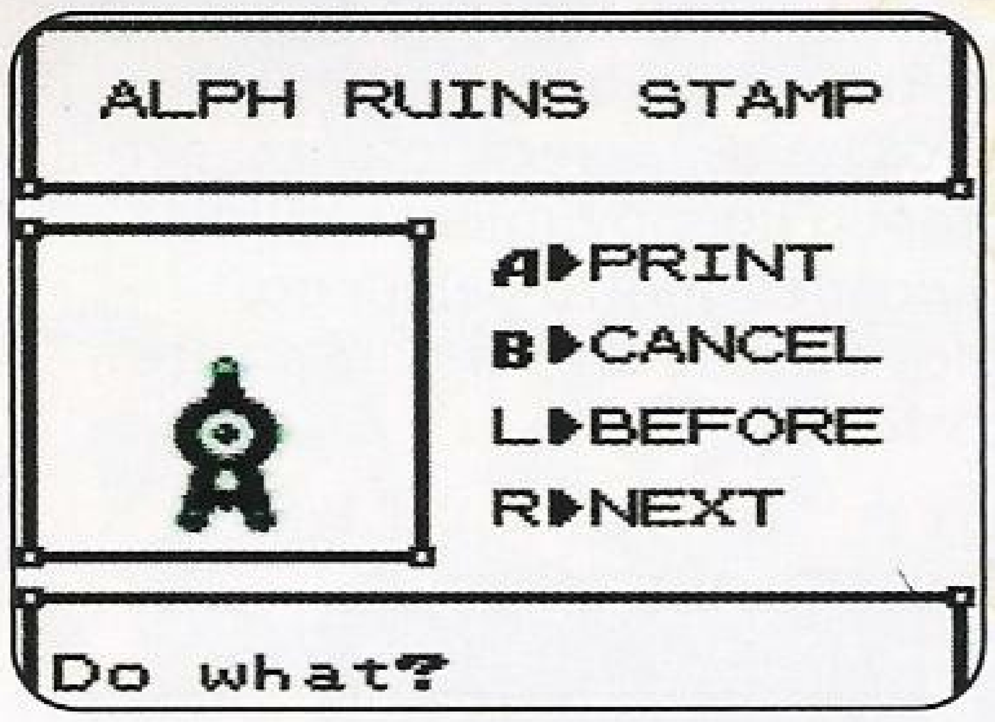
Mistery Gift

Esta opción está disponible únicamente para jugadores que tengan Game Boy Color, una vez que hables con una niña en Goldenrod City, podrás recibir regalos con ayuda de un amigo por medio de los puertos infrarojos. Ojo, cada uno



recibe un ítem al azar y sin perder ningún ítem que ya tengan. Solo puedes usar esta opción cinco veces con cinco amigos diferentes en un día, de esta manera obtienes muchos ítems, en especial para decorar tu cuarto.

Imprime tu Pokédesk



Igual que en la versión Yellow, puedes imprimir a todos los pokémon que captures con la Game Boy Printer. También puedes imprimir a los pokémon Unown que encuentras en las ruinas.

Formas de capturar y conseguir Pokémon

Como te imaginarás, conseguir a todos los 251 pokémon disponibles en estas versiones es bastante difícil, debes tener en cuenta todas las formas posibles de capturar ó conseguir pokémon. Existen siete maneras de conseguir pokémon, pero recuerda que cuando entras en una batalla primero debes debilitar al pokémon y después intentar capturarlo.

Ten en cuenta que cuando ves un pokémon, ya sea en estado salvaje o cuando te enfrentas a un entrenador, este será registrado en el Pokédex, ahí puedes checar en dónde hacen sus nidos éstos pokémon. Claro que no aparecen los nidos de todos los pokémon, hay algunos que es desconocido dónde encontrarlos.

Intercambio y Pelea entre Versiones

Las versiones Gold y Silver pueden conectarse con todas las versiones existentes de pokémon (Red, Blue y Yellow), pero obviamente hay ciertas restricciones que debes tomar en cuenta si quieres intercambiar ó combatir entre versiones diferentes.

Como las acciones de Gold/Silver suceden tres años después de las de Red, Blue y Yellow, debes primero abrir una opción en los pokécenters en una determinada parte del juego, entre versiones Gold y Silver no habrá ningún problema desde el inicio del juego. Para intercambiar con versiones anteriores, sigue éstas reglas:

1. Cualquier Pokémon que se encuentre en las versiones Red, Blue y Yellow puede ser transferido a las versiones Gold y Silver.

2. Cualquiera de los 151 Pokémon originales pueden ser transeferidos de las versiones Gold y Silver a las versiones anteriores.

3. Ninguno de los pokémon nuevos encontrados en las versiones Gold y Silver pueden ser transferidos a las versiones anteriores.

4. Ningún pokémon original que haya aprendido alguna de las nuevas habilidades de Gold y Silver podrá ser transferido a una versión Red, Blue o Yellow.

1. Pokémon en estado salvaje



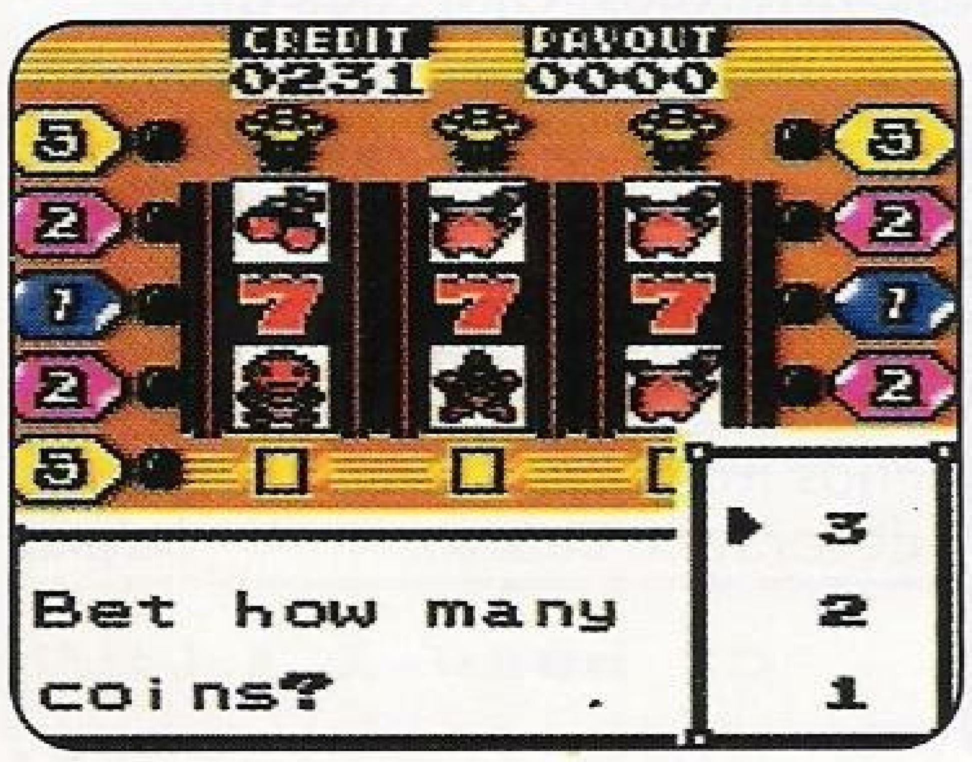
La mayoría de las veces encontrarás a muchos pokémon en las áreas de pasto, en las cavernas y en las áreas de agua, cuando vas surfeando. Si quieres evitar las peleas, mantente alejado de las zonas de pasto o bien, usa uno de las varios Repels que hay en existencia.

2. Pescando



Dentro del juego obtendrás tres tipos de cañas de pescar con las que podrás capturar pokémon en todos los lugares que veas con agua. Dependiendo de la caña, tendrás más oportunidad de encontrar mejores pokémon o bien, de niveles más altos.

3. Situaciones especiales



Hay eventos en el juego que cuando los cumplas, obtendrás un pokémon nuevo para tu equipo. Hay muchos entrenadores que buscan determinados tipos de pokémon y te dan a cambio otro, además de que podrás conseguir algunos pokémon si logras juntar muchas monedas en las máquinas del Game Corner.

4. Evolucionando por nivel

Hay algunos pokémon que nunca encontrarás en estado salvaje, la mayoría son pokémon que debes evolucionar. Por ejemplo: Para tener un Feraligatr debes evolucionar a tu Totodile a Croconaw y después a Feraligatr. Estos pokémon tienden a evolucionar cuando alcanzar un cierto nivel de experiencia, para ello debes usarlos en batalla una y otra vez.

5. Evolución por medio de piedras

Ciertos pokémon nunca evolucionarán por muchos niveles que suban, deben ser expuestos a ciertas piedras elementales para que evolucionen. Un ejemplo es Clefairy, que evoluciona con una Moon Stone.

6. Evolución por intercambio

Si quieres tener todos tus pokémon, debes intercambiar con tus amigos a los pokémon que no aparezcan en tu versión, además de que algunos pokémon evolucionan solo después de ser intercambiados, así que debes pedirle a un amigo que te pase a un pokémon cualquiera para que él reciba a tu pokémon y ahí evolucione, después que te lo regrese de la misma manera.

7. Evolución amistosa

Un nuevo tipo de evolución se introduce en las versiones Gold y Silver. Este tipo de evolución podría decirse que es más difícil pues debes tener a ese pokémon bastante apegado a ti, esto se logra cuando tienes a ese pokémon por mucho tiempo en tu equipo, no dejas que lo derroten y lo tienes que mimar (por ejemplo, dale un corte de cabello en Goldenrod city).

Tipos de Pokémon en batalla

Bug Vs:	Grass, Psychic
Vs Bug:	Fire, Fighting, Poison, Flying, Ghost, Steel
No le afeca:	Ninguno

Dark Vs:	Psychic, Ghost
Vs Dark:	Fighting, Steel
No le afeca:	Ninguno

Flying Vs:	Grass, Fighting, Bug
Vs Fliying:	Electric, Rock, Steel
No le afeca:	Ground

Ghost Vs:	Psychic, Dragon
Vs Ghost:	Dark, Steel
No le afeca:	Normal

Poisosn Vs:	Grass
Vs Poison:	Poison, Ground
No le afeca:	Steel

Steel Vs:	Ice, Bug
Vs Steel:	Fire, Water, Electric, Steel
No le afeca:	Ninguno

Dragon Vs:	Dragon
Vs Dragon:	Steel
No le afeca:	Ninguno

Fighting Vs:	Normal, Ice, Rock, Dark, Steel
Vs Fighting:	Fire, Poison, Flying, Psychic, Bug
No le afeca:	Dragon

Ground Vs:	Fire, Electric, Poison, Ghost, Steel
Vs Ground:	Water, Grass, Bug
No le afeca:	Flying

Ice Vs:	Grass, Gronud, Flying, Dragon
Vs Ice:	Fire, Water, Ice, Steel
No le afeca:	Ninguno

Water Vs:	Fire, Ground, Rock
Vs Water:	Water, Grass, Dragon, Electric
No le afeca:	Ninguno

Electric Vs:	Water, Flying
Vs Electric:	Electric, Grass, Dragon
No le afeca:	Ninguno

Fire Vs:	Grass, Ice, Bug, Steel
Vs Fire:	Fire, Water, Rock, Dragon
No le afeca:	Ninguno

Grass Vs:	Electric, Ground, Rock, Water
Vs Grass:	Fire, Grass, Poison, Flying, Bug, Dragon, Steel
No le afeca:	Ninguno

Normal Vs:	Ninguno
Vs Normal:	Rock Steel
No le afeca:	Ghost

Psychic Vs:	Fighting, Poison
Vs Psychic:	Psychic, Steel
No le afeca:	Dragon

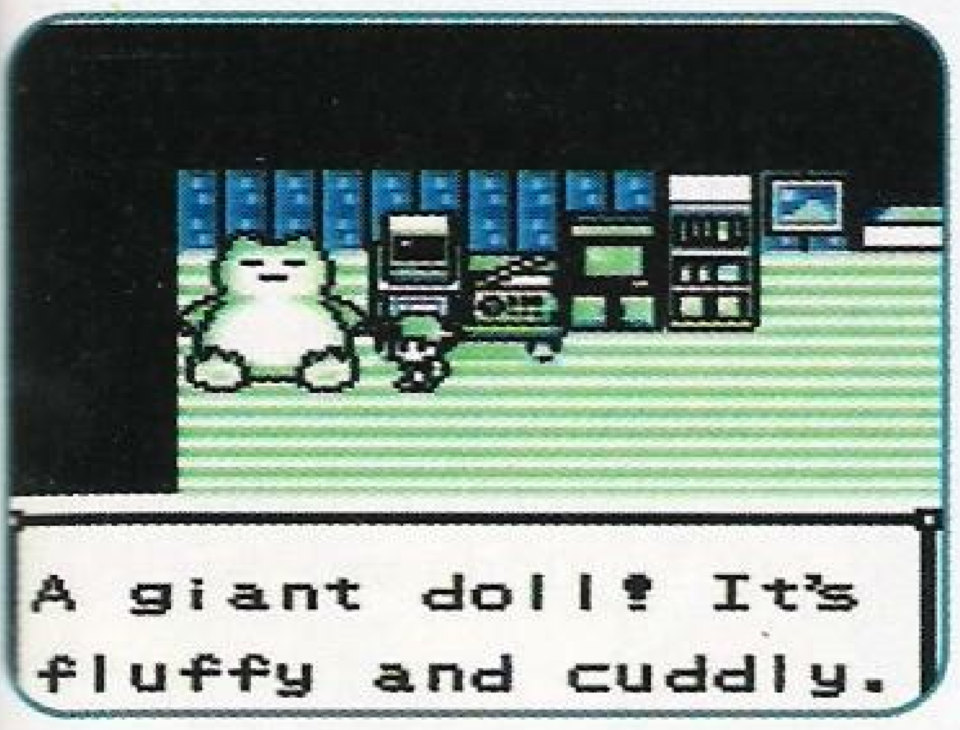
Rock Vs:	Fire, Ice, Flying, Bug
Vs Rock:	Fighting, Poison, Steel
No le afeca:	Ninguno

El juego

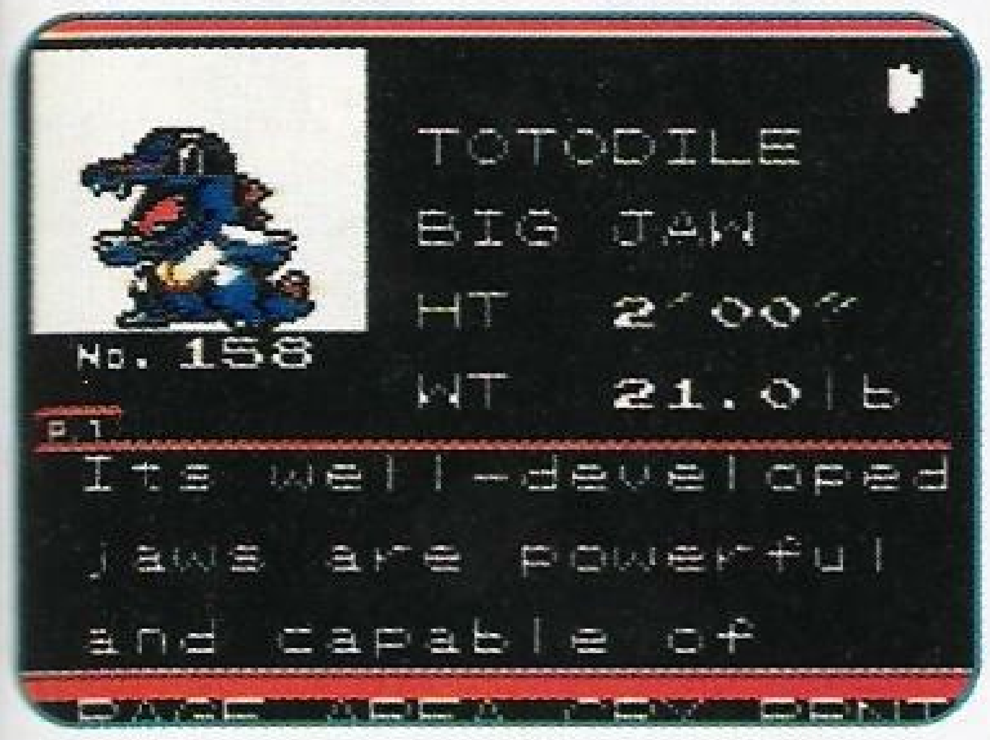
Este es un juego bastante largo, debes hacer muchas cosas según tu propio criterio, algunos eventos no son imperativos para terminar el juego pero otros si. Te vamos a dar una lista de los pasos más importantes que debes seguir para terminar el juego, recuerda que dentro de este mundo encontrarás muchos elementos que hay que seguir según los días y las horas, así que no debes pensar que sólo por terminarlo ya acabaste con todo, todavía quedan muchos retos y eventos, además de que completar tu pokédex es una tarea muy difícil y a la vez entretenida. Veamos entonces todos los lugares con eventos que debes seguir.

JOHTO

New Bark Town



Aquí comienza tu aventura, tu mamá siempre estará para apooyarte y por si necesitas dinero, recuerda que ella lo ahorra para tí; constantemente ella compra cosas con tu dinero y las pone en tu PC o bien, compra cosas decorativas que van en tu cuarto.

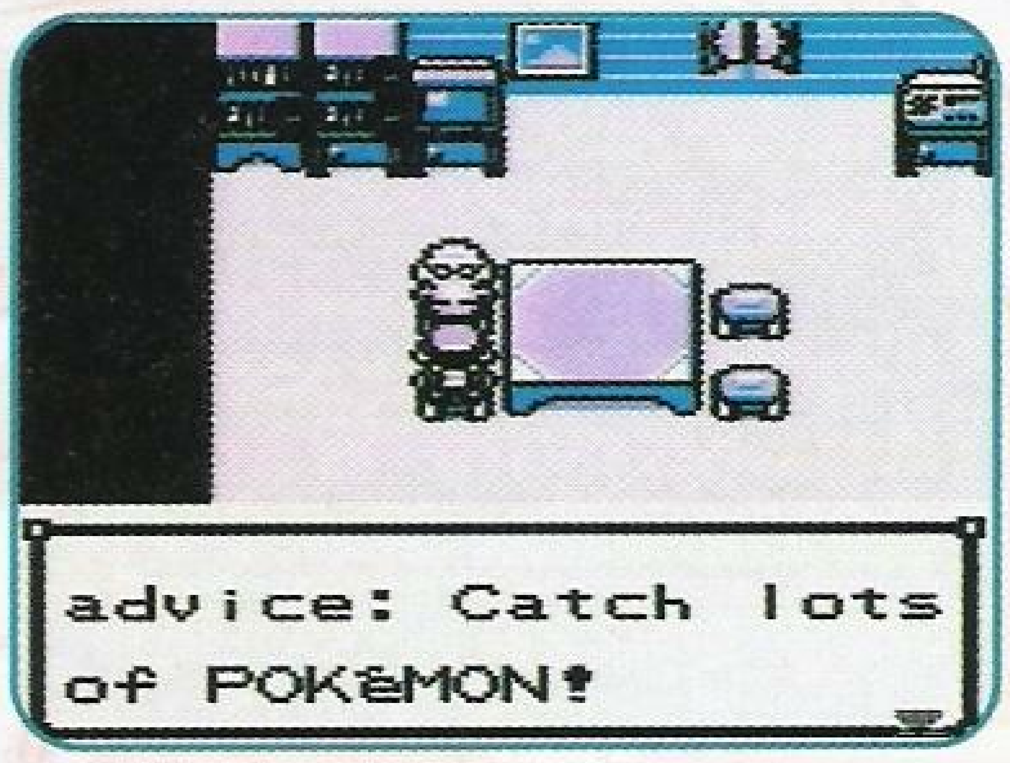


Junto a tu casa está el laboratorio del Prof. Elm, una vez que hables con tu mamá ve con él para que obtengas uno de los pokémon que el profesor tiene para ti. Los pokémon a escoger son tres, con los mismos tipos que en las versiones Red y Blue, recuerda que no hay un pokémon más poderoso que otro, así que no podemos recomendarte ninguno de éstos pokémon pues todos son balanceados.

Chikorita: Tipo Grass
Cyndaquil: Tipo Fire
Totodile: Tipo Water

Cherrigrove City

En esta ciudad debes ir con el viejito a su tour por la ciudad para que te de el Town Map, este lo seleccionas en la pantalla del Poké-gear. También aquí te enfrentas a tu Rival por primera vez.





Ruta 30

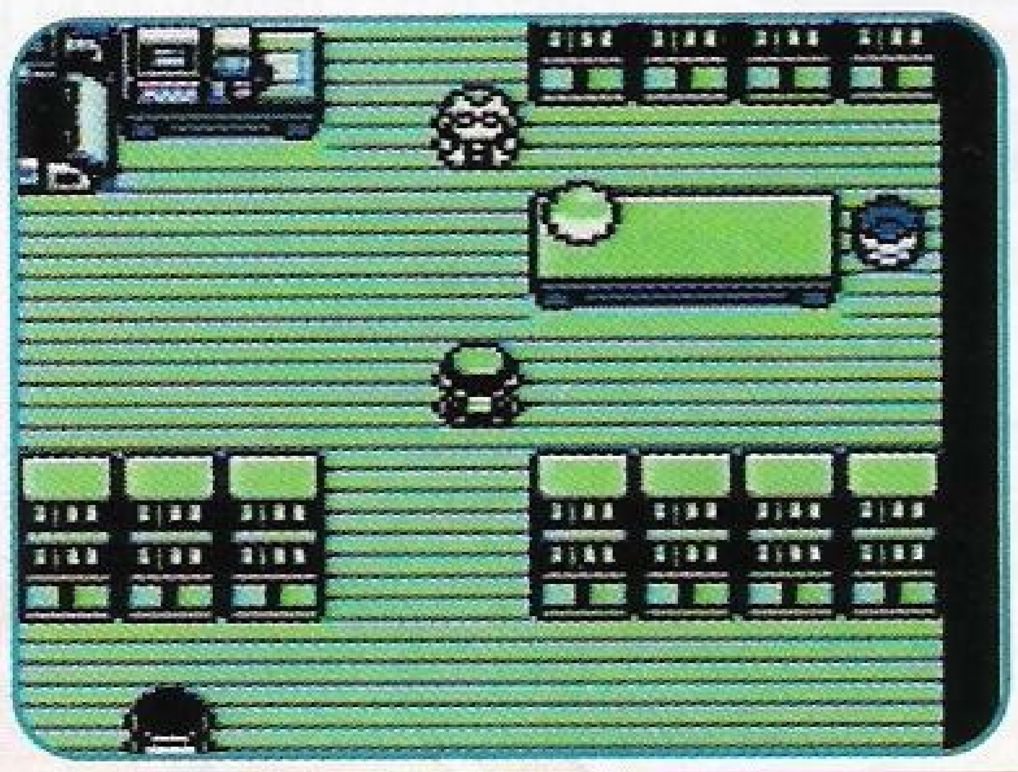


Cuando llegas a la casa de Mr. Pokémon, obtendrás el Mystery Egg; este es un huevo que deberás traer en tu equipo para poderlo empollar,saliendo el Prof. Elm te llamará por teléfono para que regreses cuanto antes.



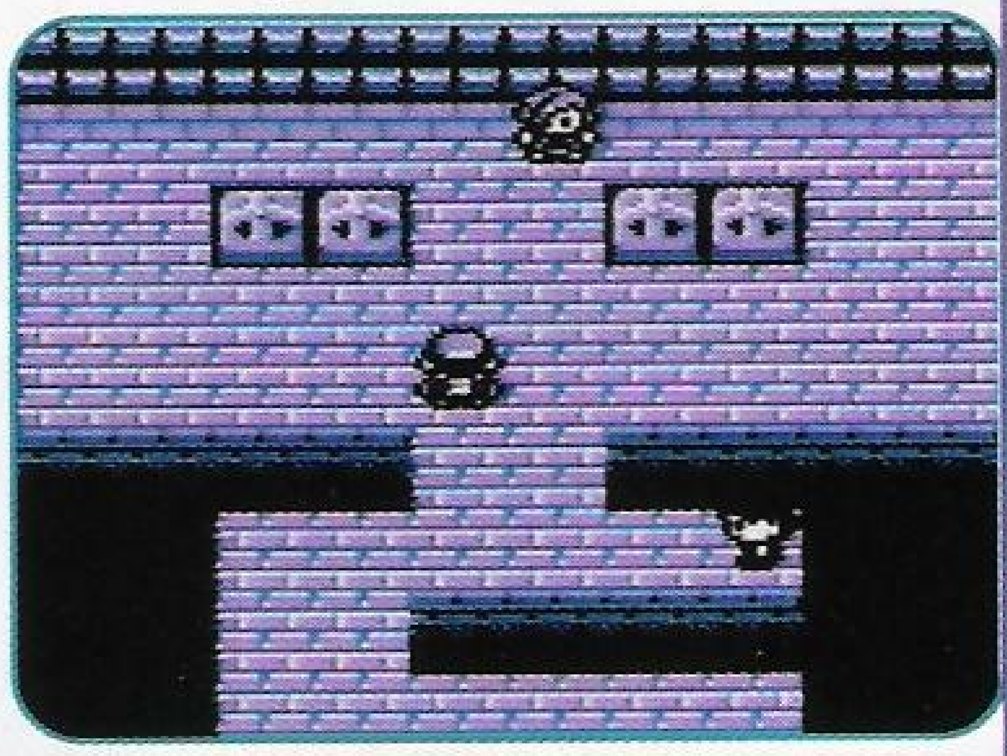
Aquí encontrarás al Prof. Oak, quien te dará el Pokédex con el que podrás llevar el control de los pokémon que hayas capturado.

New Bark Town



Una vez que regreses aquí deberás mostrarle el Mystery Egg al Prof. Elm. El ayudante del Prof. Elm te dará tus primeras Poké Balls para que puedas capturar pokémon.

Violet City

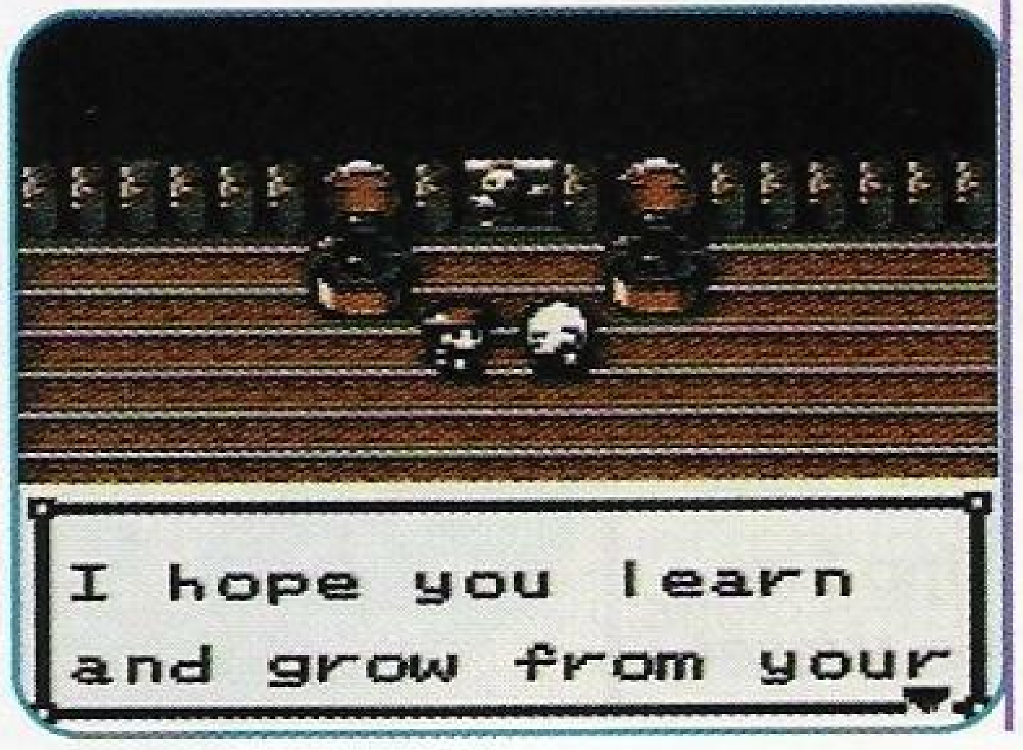


Una vez que llegues a este pueblo cura a tus pokémon y dirígete al gimnasio local para que enfrentes a Falkner, cuando lo derrotes recibirás la Zephyr Badge y la TM 31.

Los Pokémon de Fawlkner
Pidgey Lv 7
Pidgeotto Lv 9

Una vez que obtengas tu primera Badge, ve al pokémon center para que el asistente del prof. Elm te entregue el Mystery Egg.

Sprout Tower



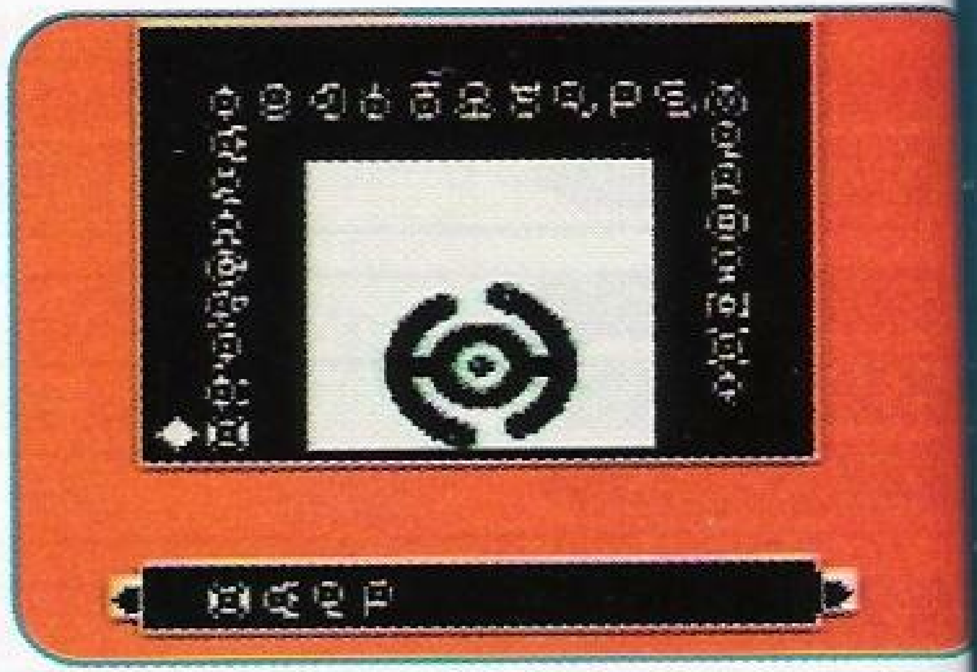
Esta torre está llena de entrenadores, cuando alcanzes el tercer piso te encontrarás con tu rival, pero seguirás tu camino con el Elder, véncelo y obtendrás la HM 05.

Ruta 32

En esta ruta encontrarás un pokémon center, dentro se encuentra un sujeto que te regalará una Old Rod con la que podrás pescar pokémon acuáticos.

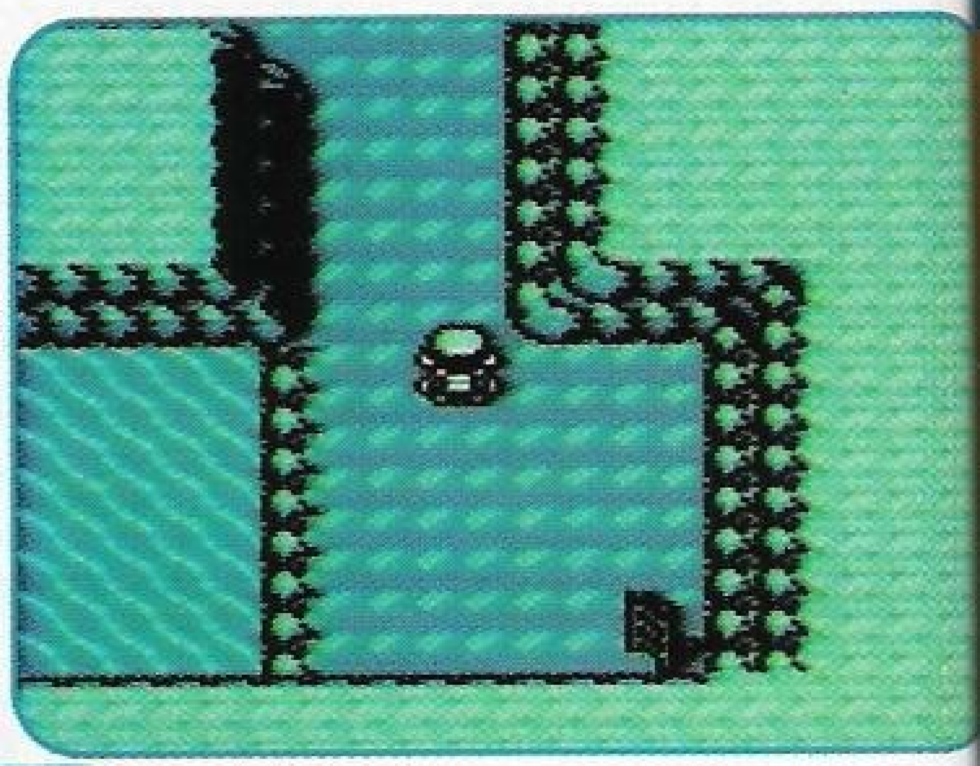
Ruins of Alph

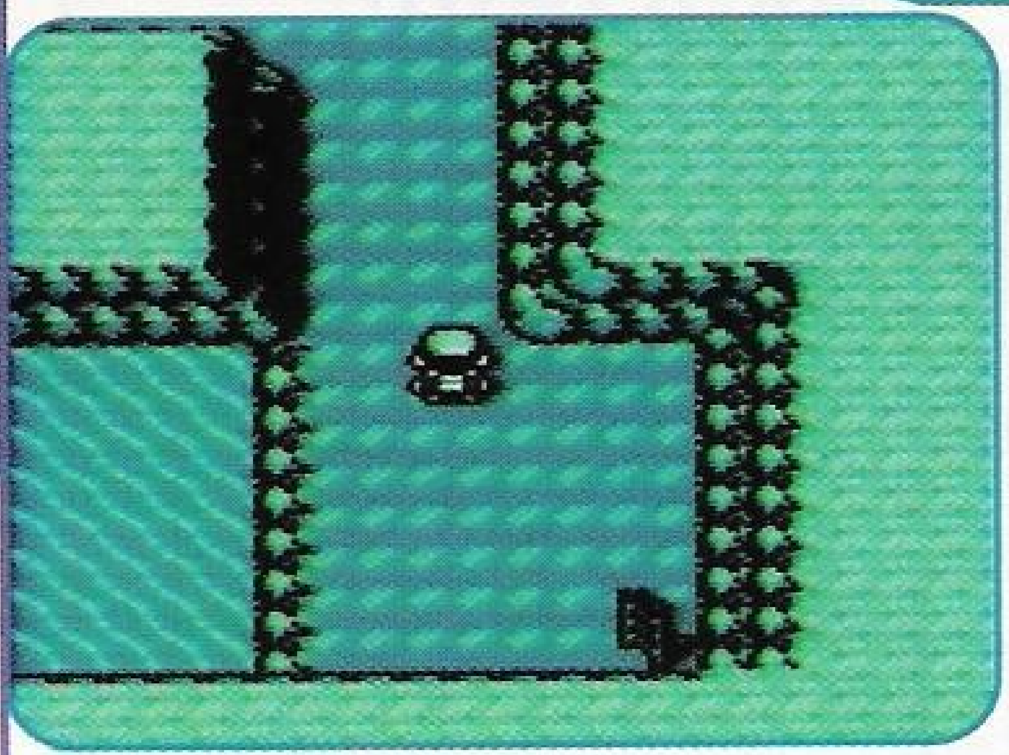
Por fin les dieron algo de crédito a los pokémon fósiles, en estas ruinas que parece que no hay mucho que ver, pero no es así. Entra en la parte donde hay un rompecabezas y complétalo, para que te des una idea, es un Kabuto, como tip arma primero los bordes de la figura. Una vez que quede listo, se abrirá un hueco en el suelo, déjate caer y estarás en las ruinas pero ahora aparecerán varios pokémon Unown. Captura tres y ve al laboratorio que está junto a las ruinas para que te modifiquen tu pokédex para que puedas checar todos los pokémon Unown que atrapes.



Azalea Town

En este pueblo te encontrarás con un sujeto de nombre Kurt, quien te pedirá ayuda pues los pokémon Slowpoke han desaparecido, debes ir a Slowpoke Well para derrotar al Team Rocket. ¡Es cierto! Los Rockets han regresado y están dispuestos a hacer cualquier cosa para salirse con la suya.





Después puedes ir con Kurt para que te convierta las Apricorns en pokéballs.También te encontrarás a tu rival por segunda vez.

Ahora dirígete al gimnasio de este pueblo para que enfrentes a Bugsy y obtengas la Hive Badge y la TM 49.

Los Pokémon de Bugsy
Metapod Lv 14
Scyther Lv 16
Kakuna Lv 14



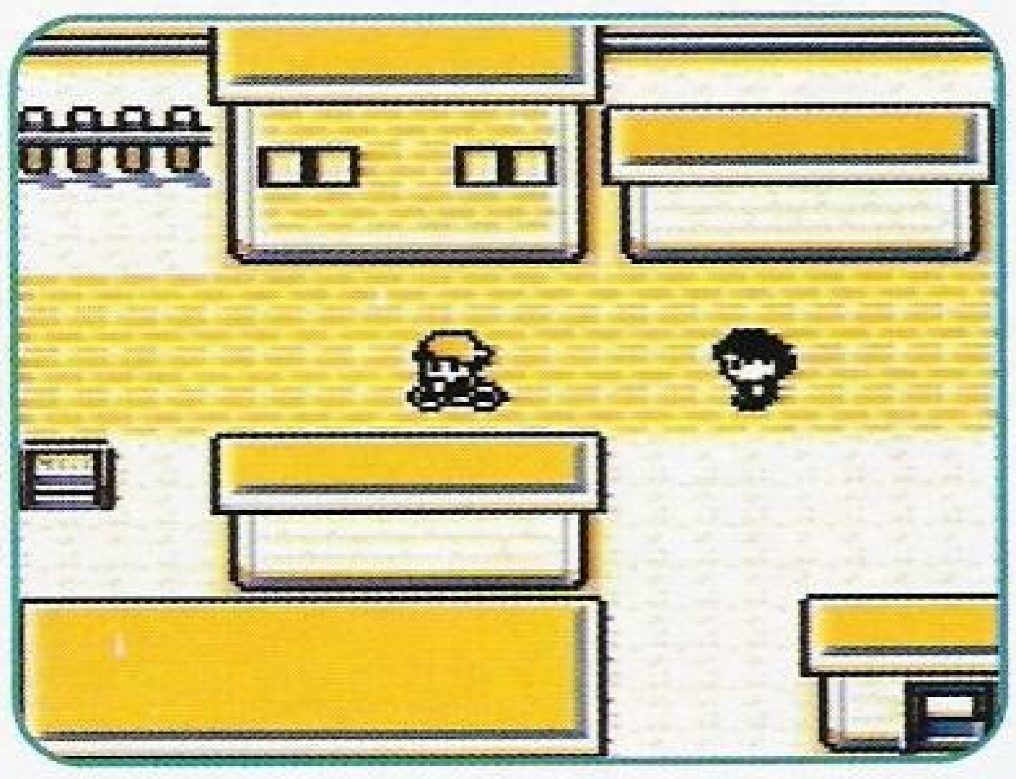

Pocos tienen el valor de aceptar un reto tan grande.
LIGA POKÉMON
Bienvenido a la LIGA POKÉMON
DIPLOMA
PASAPORTE
El Kit no incluye las figuras.
El único lugar donde entrenas, compites y evolucionas hasta ser un verdadero Maestro Pokémon.
Obtén tu Kit Oficial de la Liga Pokémon en las tiendas Liverpool e inscríbete.
Con Pokémon tu evolución es perfecta.
¡Atrévete a vivir el reto!
Hasbro™
1995, 1996, 1998 Nintendo CREATURES, GAME FREAK.
TM and ® are trademarks of Nintendo.
2000 Nintendo

Ilex Forest



Aquí debes capturar a Farfetch'd y regresarlo al Charcoal Maker para que te de la HM 01. En-medio del bosque te encontrarás a una persona que te dará la TM 02.

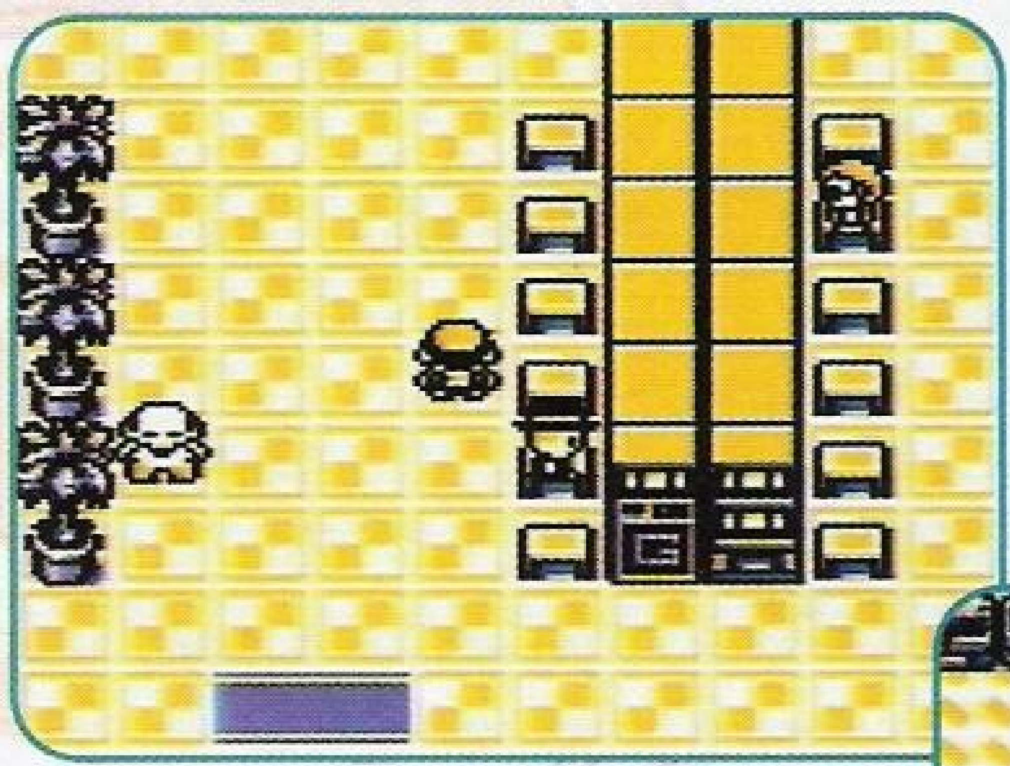
Goldenrod City



Esta gran ciudad te recordará a Celadon, también tienen una tienda departamental y otras cosas, por lo mientras, ve a la tienda de bicicletas para que obtengas una Bike, después de un rato de traerla, te la regalarán.

Ahora ve a la Radio Station para que recibas una Radio Card, con este ítem podrás escuchar la radio desde tu pokégear. Además checa el Lucky Number, si alguno de tus pokémon tiene la identificación ganadora, obtendrás buenos premios.





Entra a Underground Path para que obtengas la Coin Case y puedas jugar en el Game Corner.



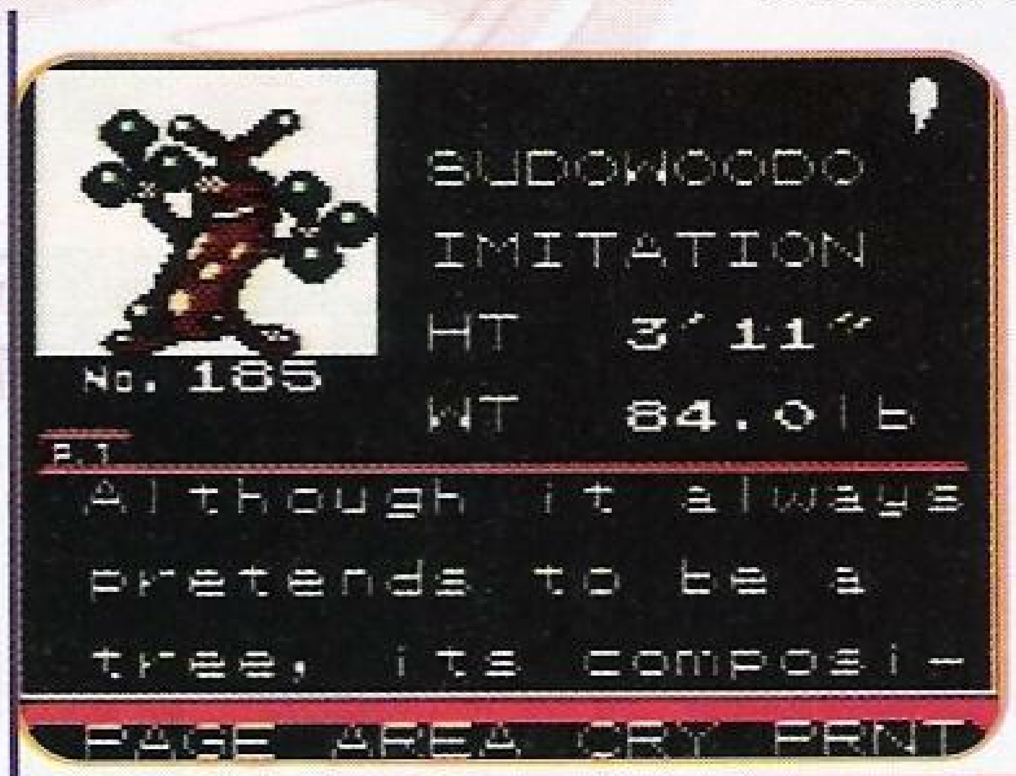
Ahora ve al gimnasio para que te enfrentes a Whitney y ganes la Plain Badge y la TM 45.

Los Pokémon de Whitney
Clefairy Lv 18
Milktank Lv 20

Después de esto, ve a la casa que está junto al gimnasio para que obtengas la Squirtbottle, después te servirá para un pokémon necio.

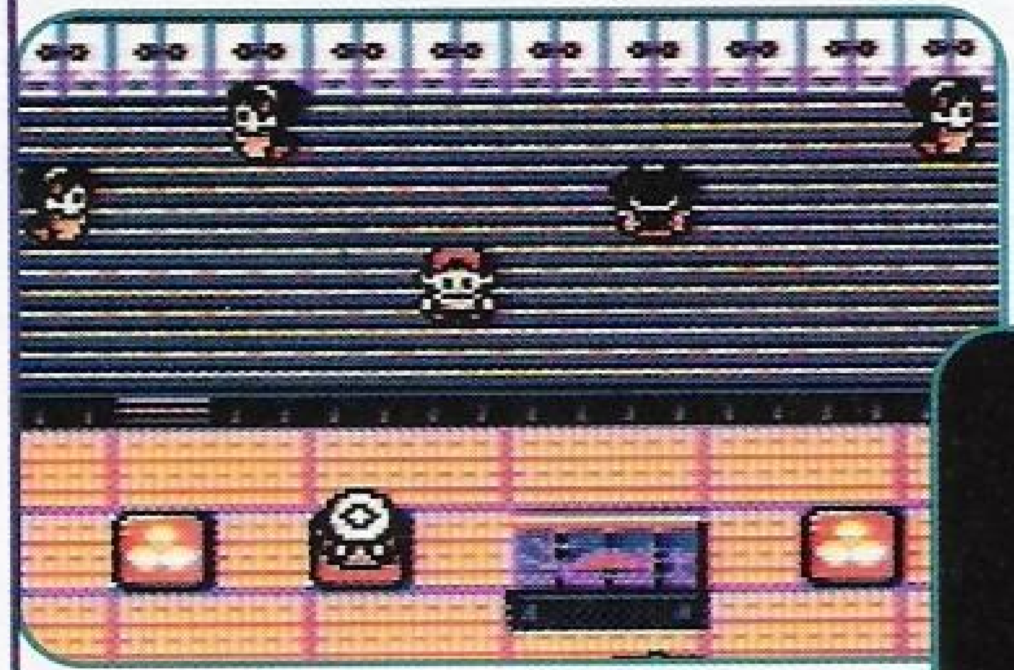


Ruta 36



Usa la Squirtbottle con el "árbol" que está bloqueando el paso para que veas que es un pokémon. Este Sudowoodo sólo aparece una vez así quei ten cuidado de no ganarle, mejor captúralo.Una persona aquí te dará la TM 08.

Ecruteak City



Entra en Dance Hall y derrota a todas las bailarinas para que obtengas la HM 03.



En esta casa obtendrás el Item Finder.

Ahora ve al ginmasio y reta a Morty, derrótalo para que obtengas la Fog Badge y la TM 30. Saliendo ve a Burned Tower para que encuentres a tu rival.



Los Pokémon de Monty
Gastly Lv 21
Haunter Lv 21
Gengar Lv 25
Haunter Lv 23

Olivine City

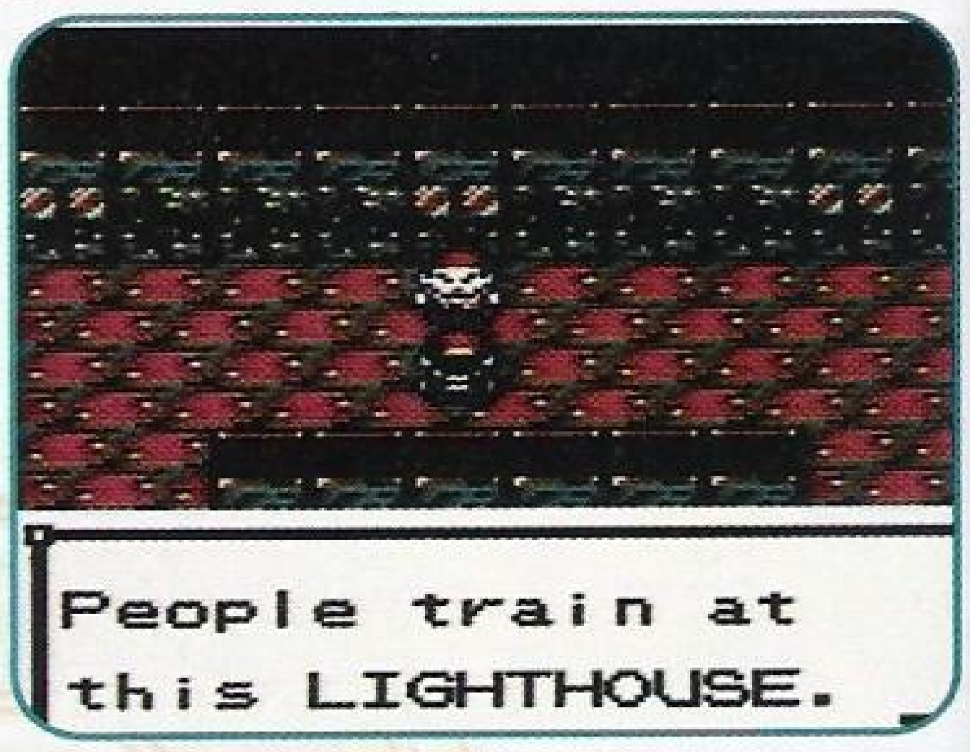


Habla con el pescador para que obtengas la Good Rod.

Sube hasta la cima de Lighthouse para que hables con Jasmine, en el camino encontrarás muchos entrenadores.

Un marinero te dará la HM 04.



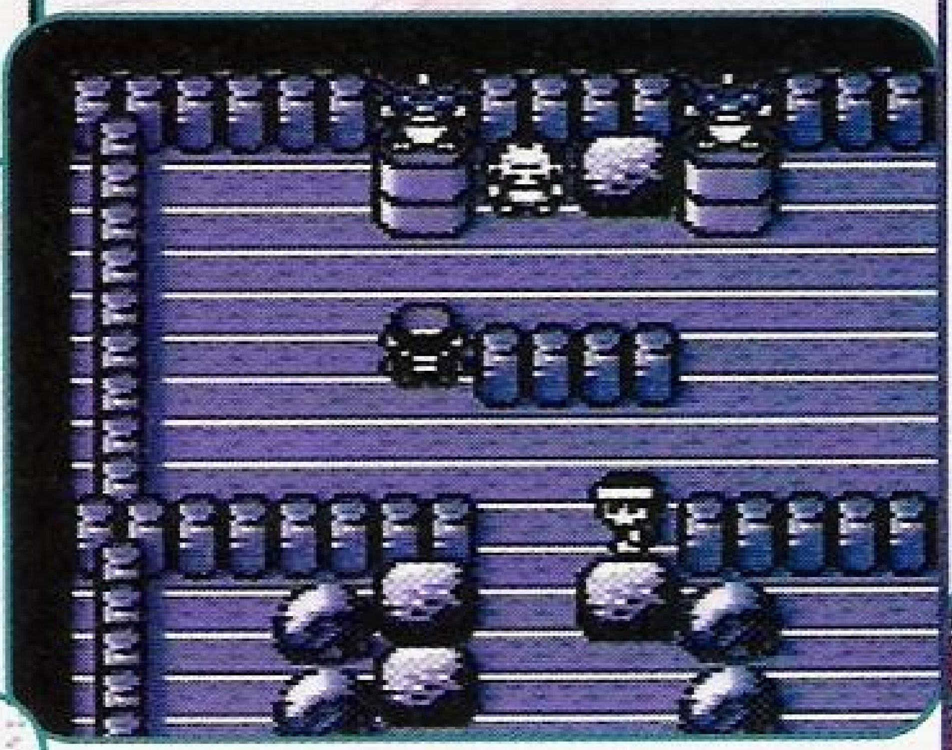


Cianwood City



Aquí encontrarás la farmacia y obtendrás la Secret Potion.

En el gimnasio local reta a Chuck, para que ganes la Storm Badge y la TM 01.



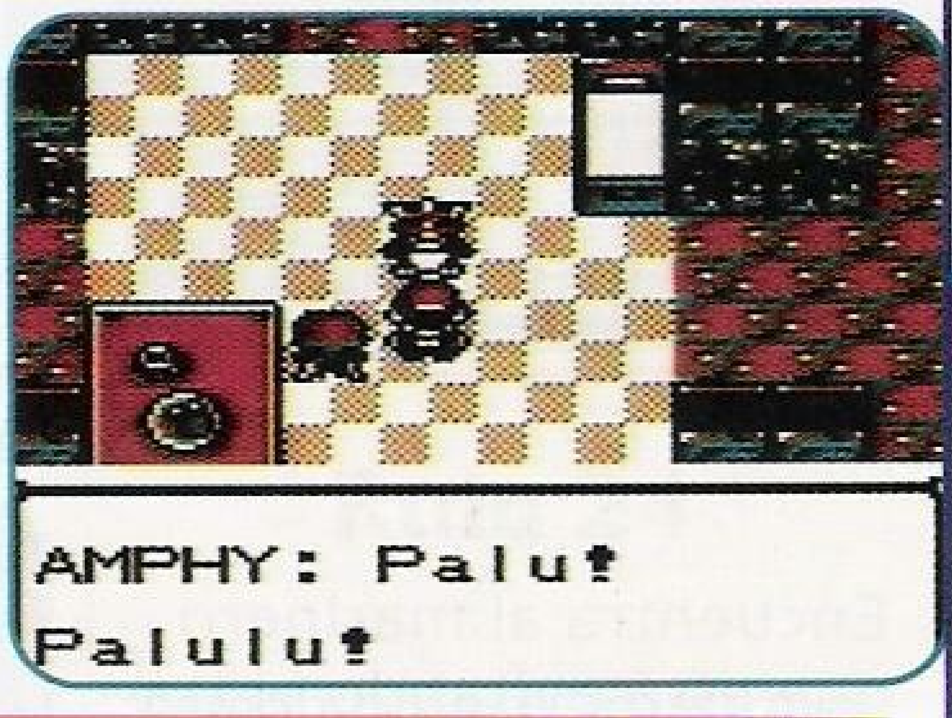
Los Pokémon de Chuck
Primeape Lv 27
Poliwrath Lv 30



Una vez que hayas derrotado a Chuck, habla con su esposa afuera del gimnasio para que te de la HM 02.

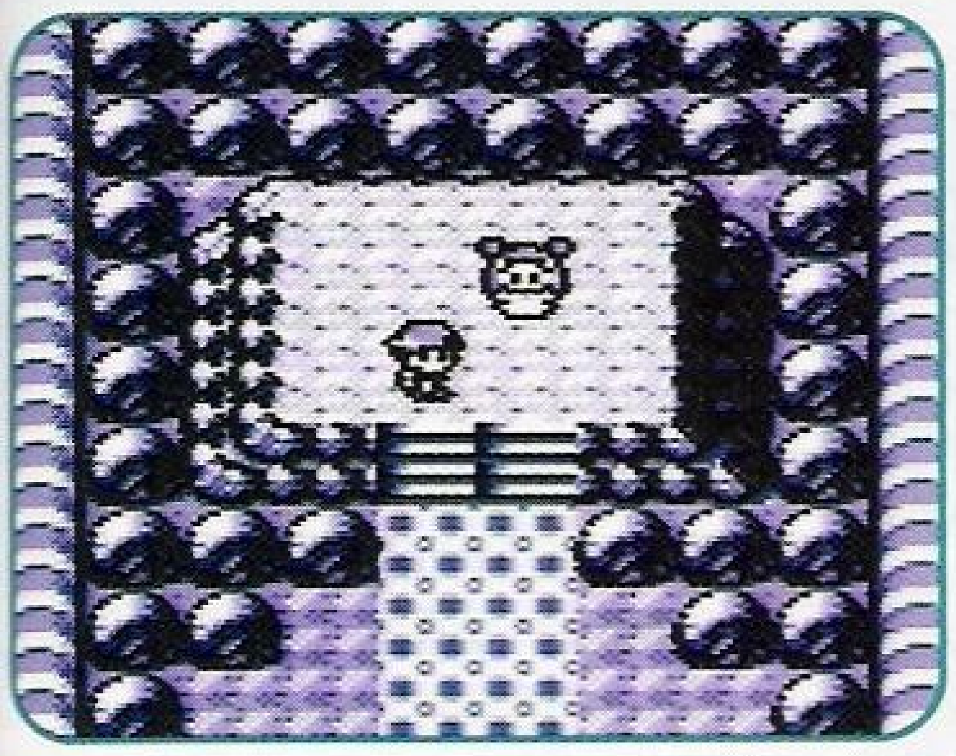
Lighthouse

Sube nuevamente a Light House para que puedas curar al Ampharos con la Secret Potion.



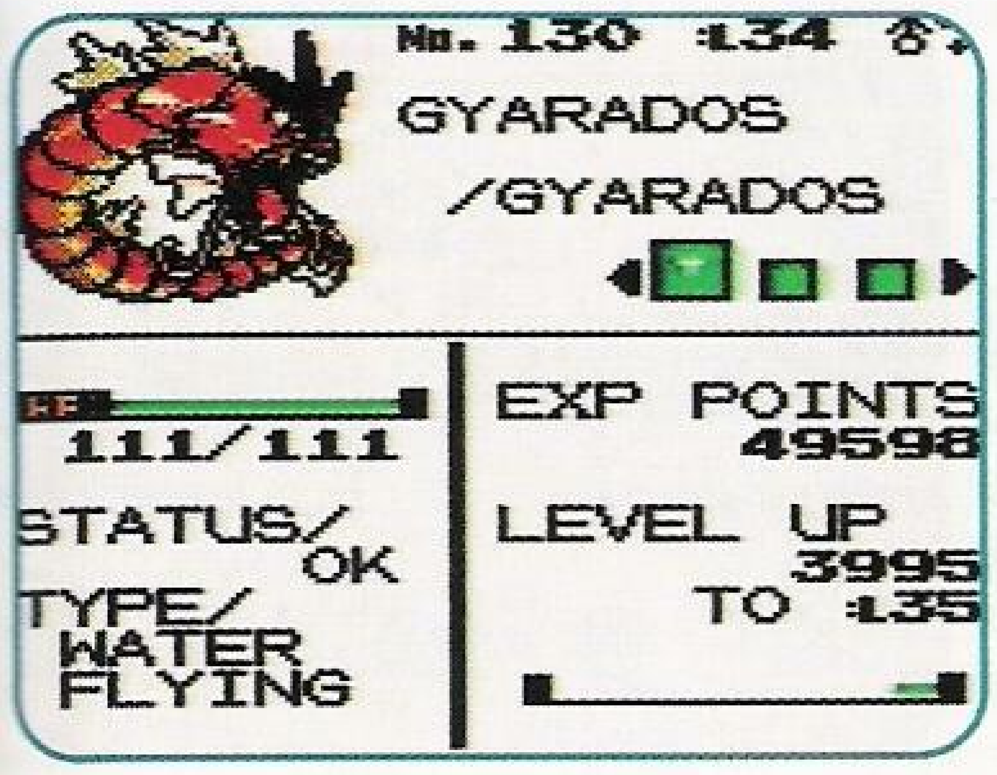
Olivine City

Ahora entra en el gimnasio para que retes a Jasmine y consigas la Mineral Badge y la TM 23.



Los Pokémon de Chuck
Magnemite Lv 30
Steelix Lv 35
Magnemite Lv 30

Lake of Rage

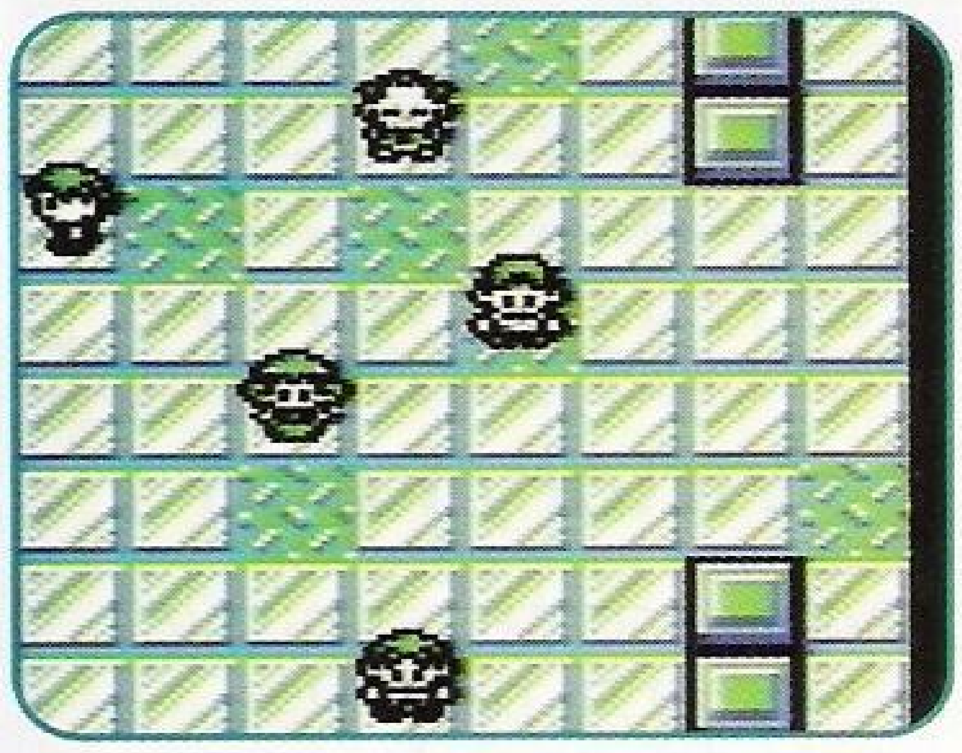


Dirígete al centro del lago con la ayuda de un pokémon que le hayas enseñado a Surfear y encuentra al Red Gyarados, gánale o captúralo para que obtengas la Red Scale.Después debes encontrar a Lance y seguirlo a Mahogany Town.

Mahogany Town

Destruye el escondite del Team Rocket y Lance te obsequiará la HM 06. Luego dirígete al gimnasio para que enfrentes a Pryce, para ganar la Glacier Badge y la TM 16.

Los Pokémon de Pryce
Seel Lv 27
Dewgong Lv 29
Piloswine Lv 31



Radio Tower / Underground



Ve con el gerente impostor de la estación de radio para que obtengas la Basement Key. Ahora rescata al verdadero gerente en Underground path. El gerente real te regalará la Silver Wing (versión Silver) o la Rainbow Wing (versión Gold).





Ve con la muchacha que está en la estación de radio para que te regale la TM 11. Aquí aparecerá nuevamente tu molesto rival.

Ice Path

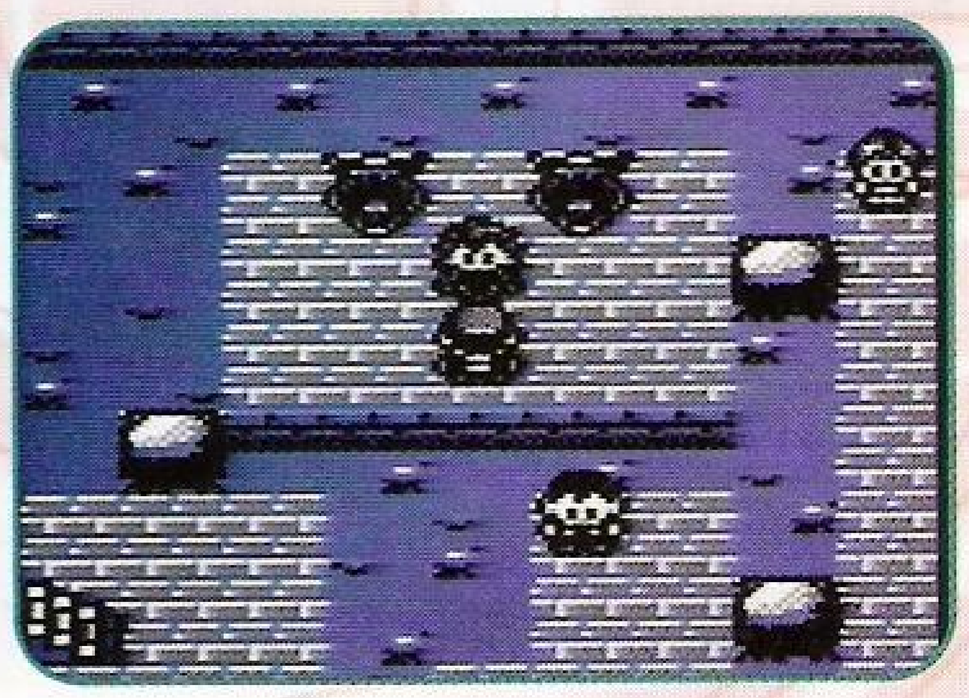
Este camino no es mucho problema, pero no dejes pasar la HM 07 que anda por aquí. También puedes aprovechar para atrapar más pokémon.



Blackthorn City

Ve directamente al gimnasio (después de haber ido al poké center) y derrota a Clair. Ahora ve a Dragon Den y ahí Clair te dará la Rising Badge y la TM 24.

Los Pokémon de Clair
Dragonair Lv 37
Dragonair Lv 37
Kindra Lv 40
Dragonair Lv 37



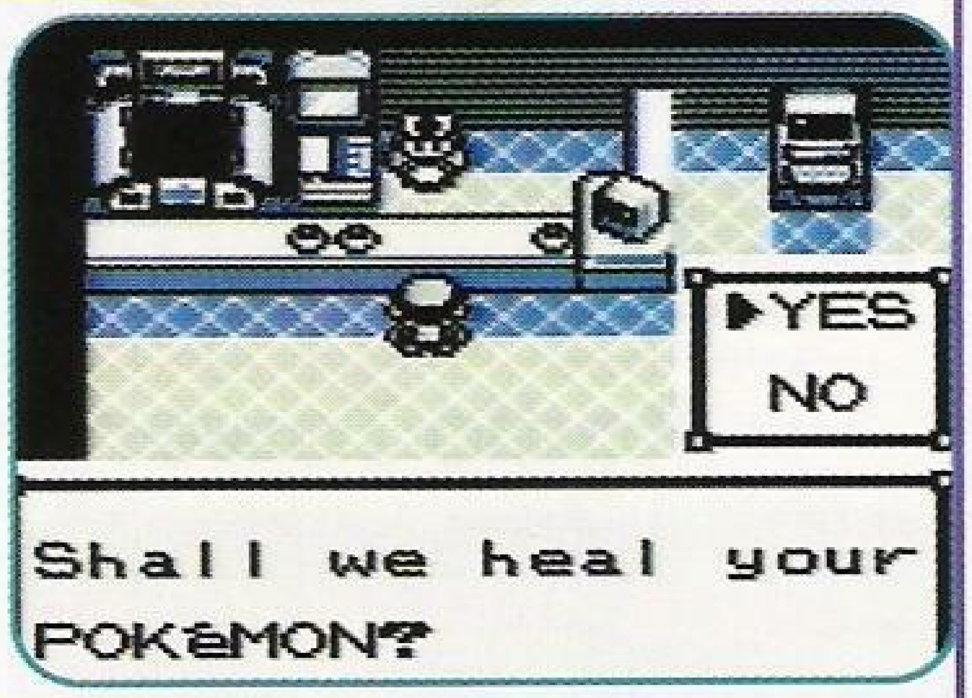


New Bark Town

Regresa al laboratorio del Prof. Elm para que te de una Master Ball.

Victory Road

Aqui encontrarás nuevamente a tu rival. Después de vencerlo, cura a tus pokémon y salva tu juego antes de entrar con la Elite Four.



Indigo Plateau

Pelea contra los cuatro entrenadores y luego contra Lance, el campeón.

Los Pokémon de Will
Xatu Lv 40
Exeggcutor Lv 41
Slowbro Lv 41
Jinx Lv 41
Xatu Lv 42





Los Pokémon de Koga
Ariados Lv 40
Forretress Lv 43
Muk Lv 42
Venomoth Lv41
Crobat Lv 44

Los Pokémon de Bruno
Hitmontop Lv 42
Hitmonlee Lv 42
Hitmonchan Lv 42
Onix Lv 43
Machamp Lv 46





Los Pokémon de Karen
Umbreon Lv 42
Vileplume Lv 42
Gengar Lv 45
Murkrow Lv 44
Houndoom Lv 47

Los Pokémon de Lance
Gyarados Lv 44
Dragonite Lv 47
Charizard Lv 46
Dragonite Lv 47
Aerodactyl Lv 46
Dragonite Lv 50



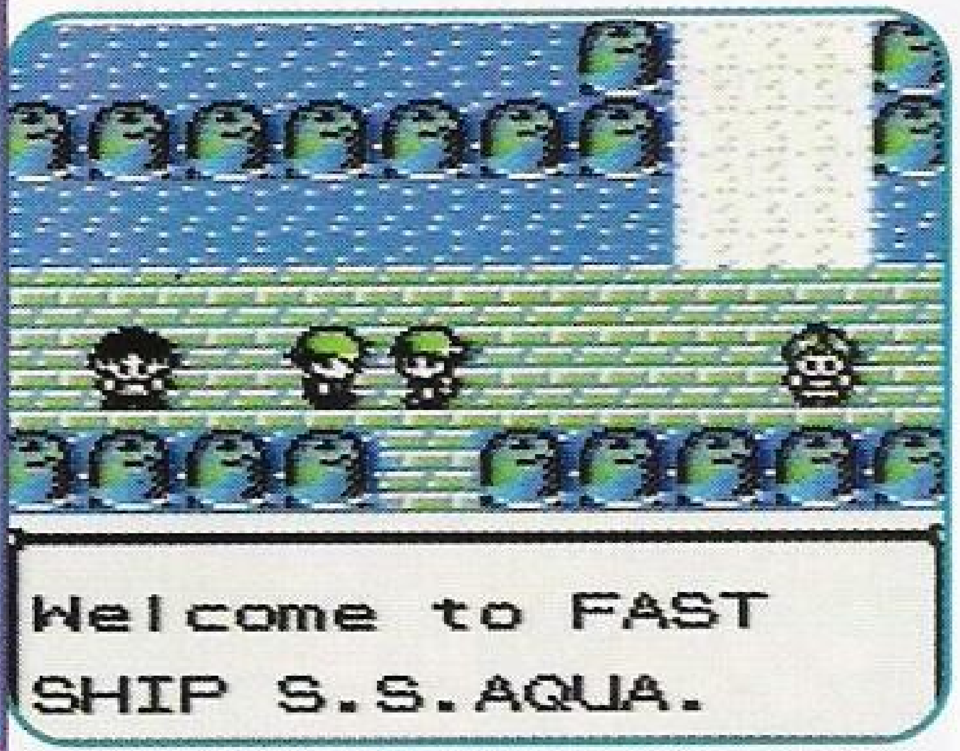
KANTO

New Bark Town

Ve con el Profesor Elm para que obtengas el S.S. Ticket y de ahí dirígete a Olivine City.



Olivine City



Una vez aquí ve al puerto donde podrás abordar el S.S. Aqua. Si jugaste las versiones anteriores de Pokémon encontrarás muchas diferencias entre el S.S. Anne y el S.S. Aqua (empezando porque este útlimo si lo tomas y llegas a un destino).

S.S. Aqua

Encuentra al marinero que está evitando el trabajo para que puedas pasar a las partes inferiores





Localiza a la niña perdida y recibirás un Metal Coat de parte de su abuelo por ayudarlos. Como dato, está con el capitán del barco.

Vermilion City

Bajando del barco, ve al gimnasio de este pueblo para que retes al Lt. Surge y consigas la Tuhnder Badge. Tienes suerte pues su sistema de switches no sirve, así que no tendrás problema alguno para llegar con él.



Saffron City



En este pueblo enfrentarás a Sabrina, solamente que deberás llegar a ella por medio de unos telepods que están en el suelo, recuerda que es bueno que enfrentes a los entrenadores para ganar experiencia. Cuando derrotes a Sabrina, obtendrás la Marsh Badge.

Ruta 10



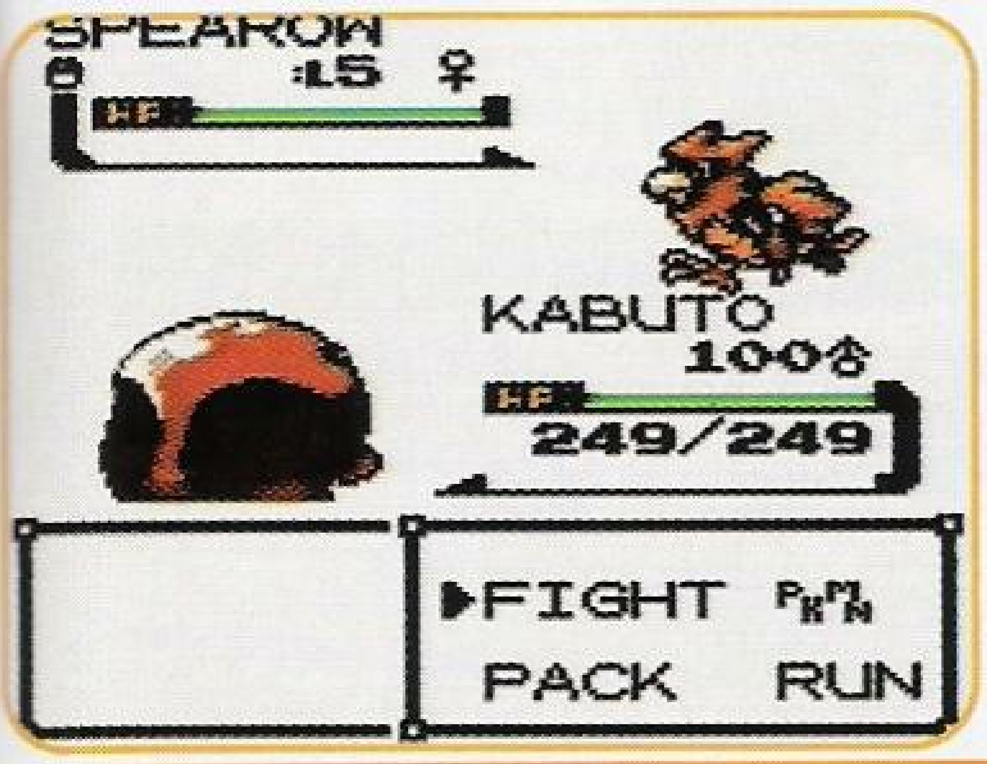
Habla con el sujeto que está en la Power Plant para averiguar qué pasó ahí.

Cerulean City



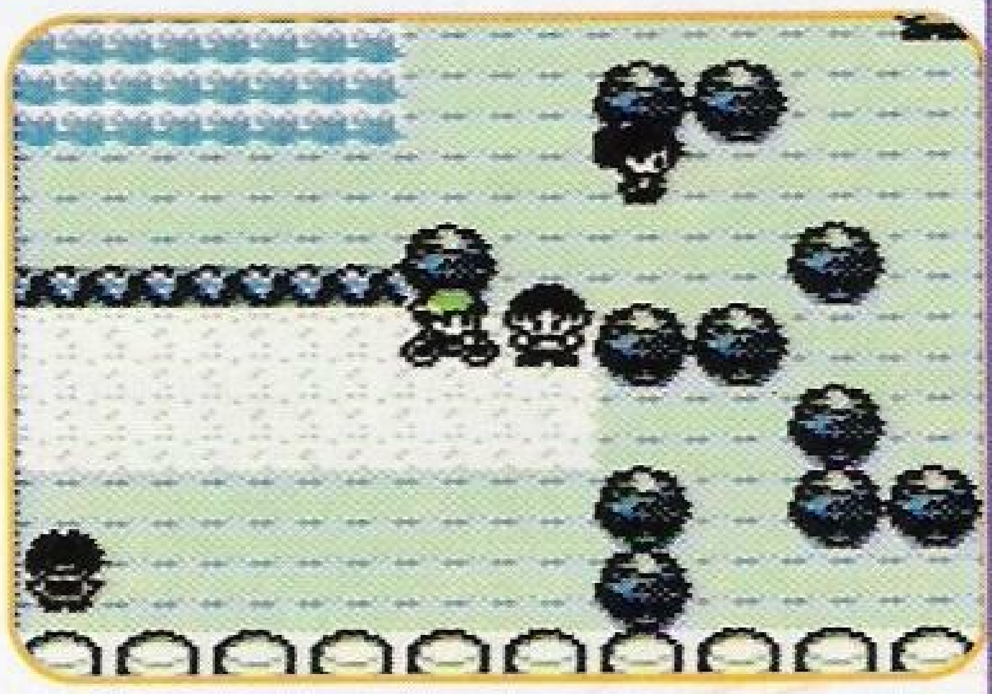
Aquí encontrarás a un sujeto sospechoso vestido de negro, pero este correrá para despistarte, síguelo a la ruta 24.

Ruta 24



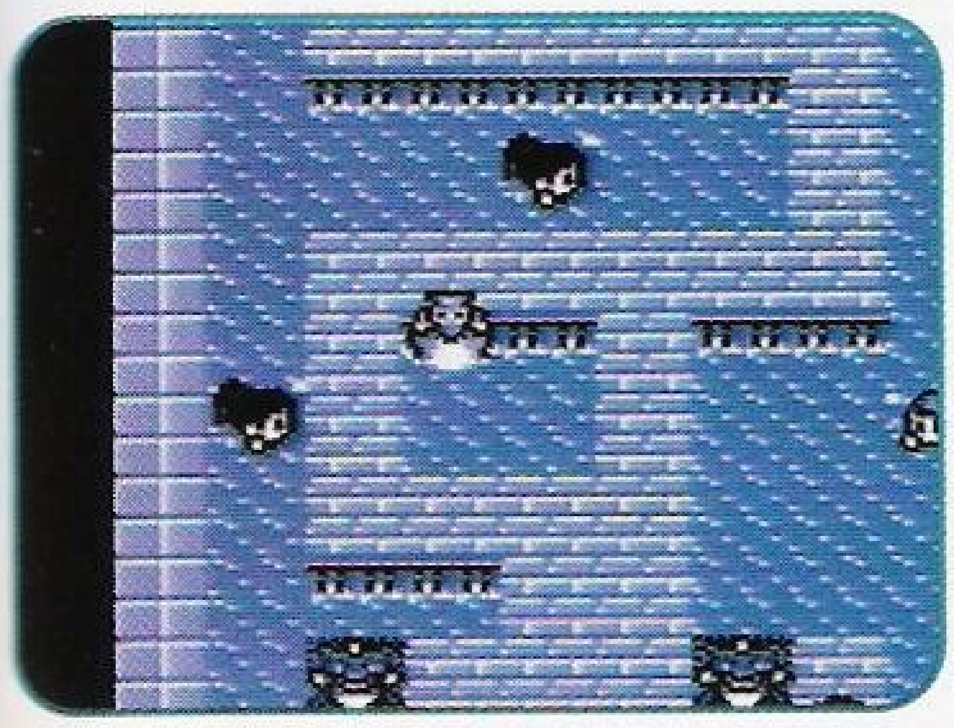
Pelea con este miembro del Team Rocket para que te diga dónde está oculta la Machine Part.

Ruta 25



Encuentra a Misty, la líder del gimnasio de Cerulean para que regrese a su lugar.

Cerulean City



Usa el Surf para que encuentres la parte perdida que les hace falta en la Power Plant.



Ahora enfrenta a Misty para que ganes la Cascade Badge.

Ruta 10



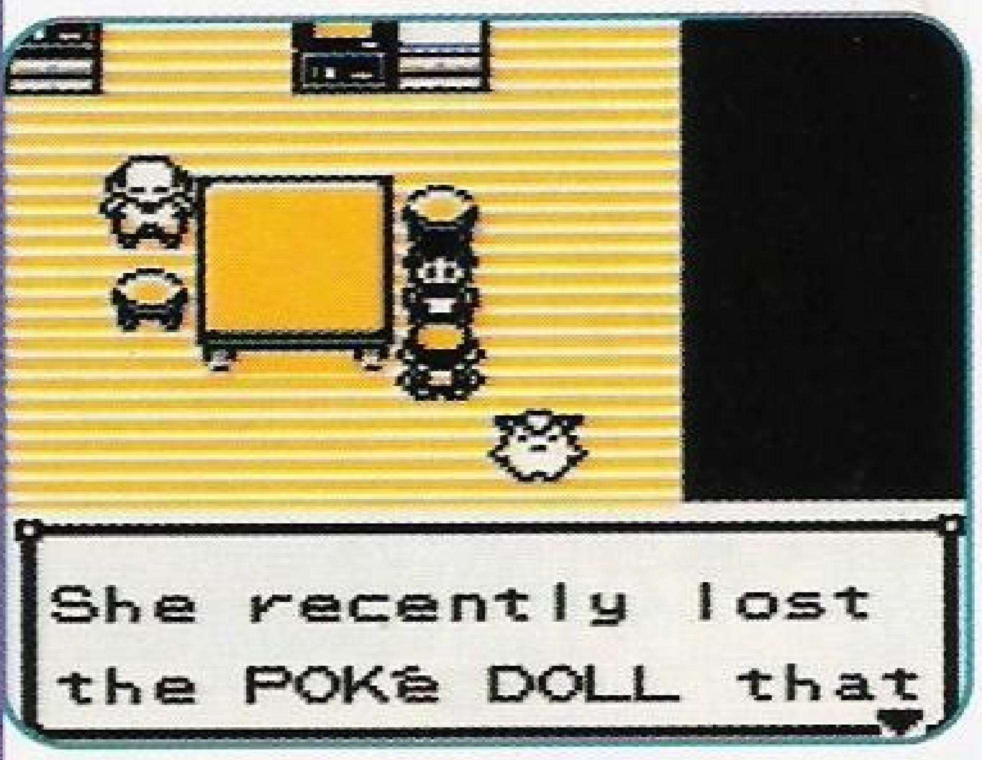
Recibe la TM 07 del gerente de la Power Plant cuando le entregues la parte que faltaba.

Lavender Town



Ve a la Radio Tower para que obtengas la Expansion Card, con la que podrás escuchar las estaciones en Kanto.

Saffron City



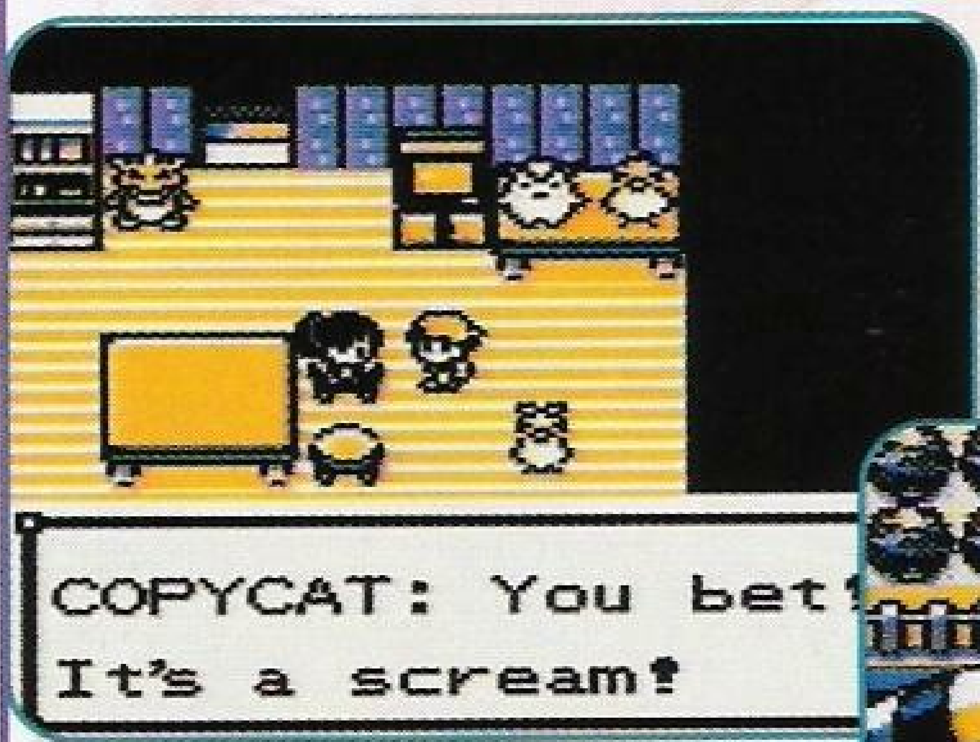
Ve a la casa de Copycat para que averigües qué pasó con su Poké Doll que perdió.

Vermilion City

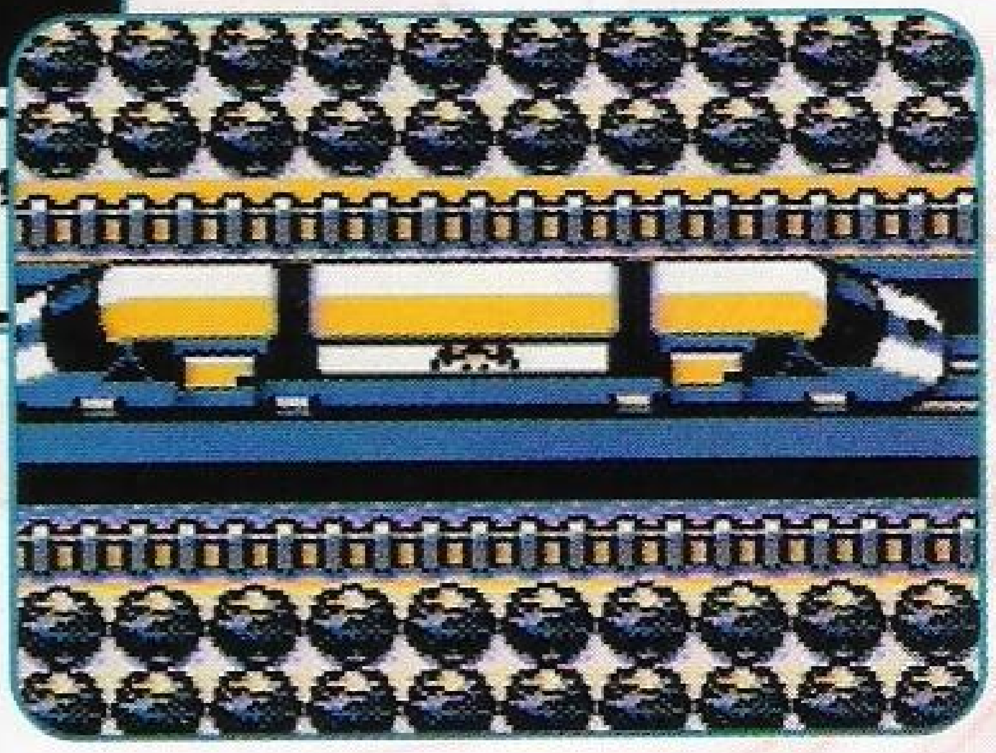


Ve al Pokémon Fan Club y recibe la Poké Doll de uno de los miembros del club.

Saffron City



Ahora llévale la Poké Doll a Copycat para que te de el Pass para el tren, con este tren puedes llegar rápidamente a Godlenrod.

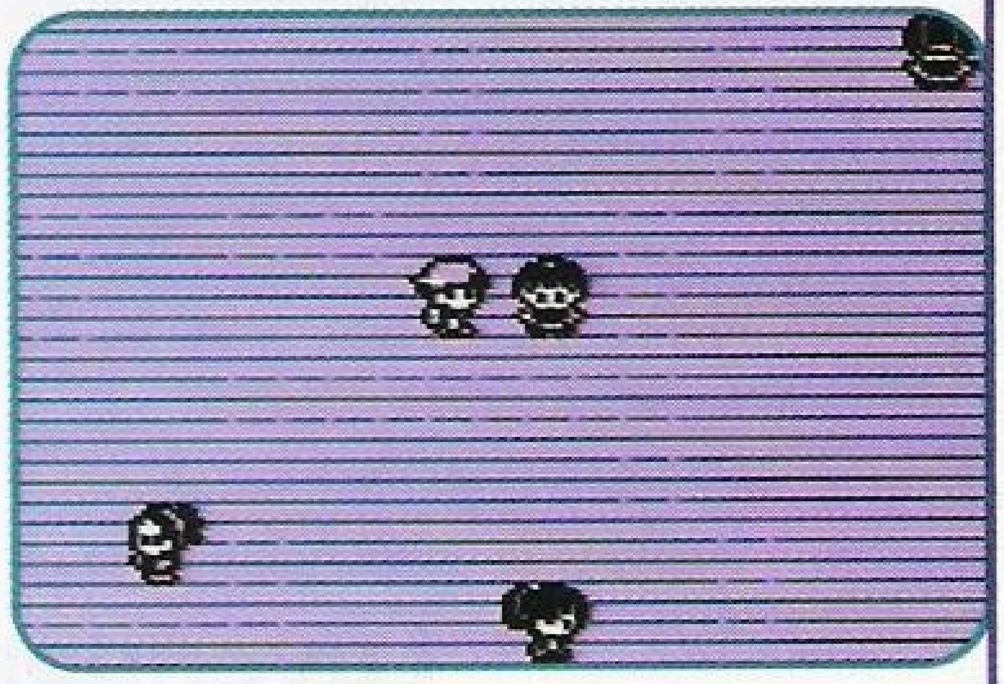




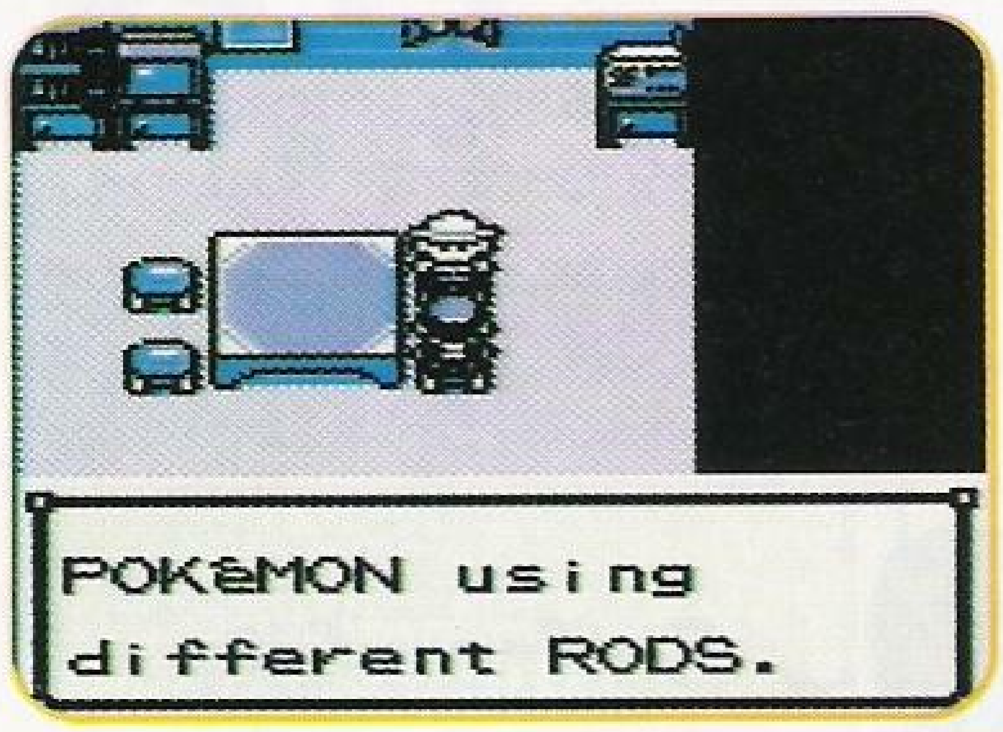
Celadon City

Enfrenta a Ericka, la líder de el gimnasio local para que obtengas la Rainbow Badge y la TM 19.

Fuschia City



En el gimnasio de este pueblo te enfrentarás a Janine, la hija de Koga, miembro de la Elite Four, quien siguió los pasos de su padre, véncela y obtendreás la Soul Badge y la TM 06.

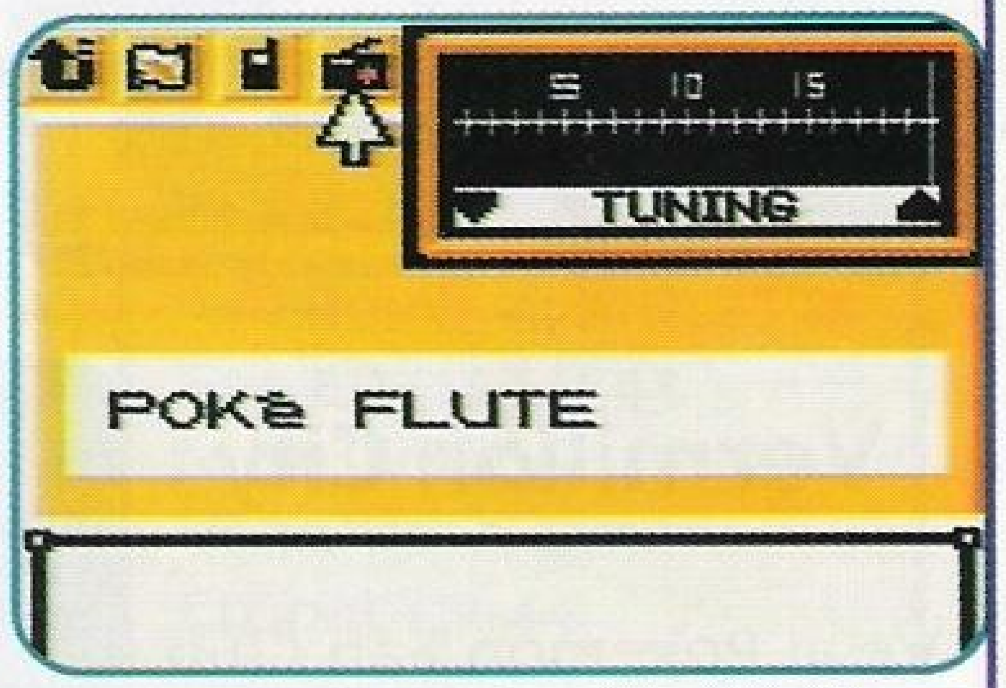


Ruta 12

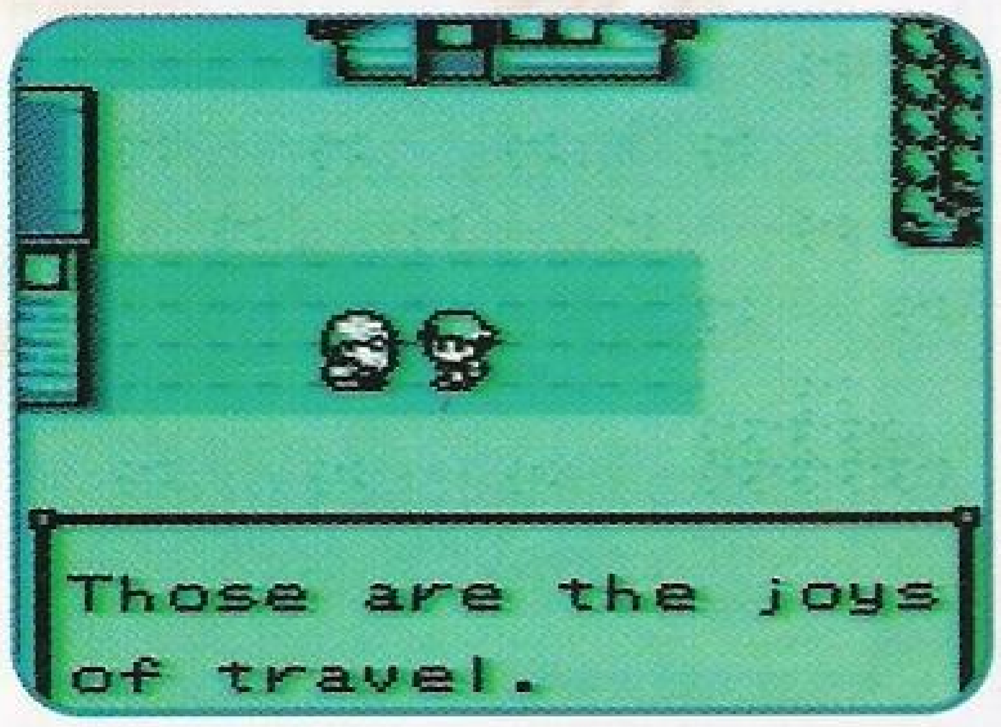
Obtén la Super Rod de parte del hermano del pescador, esta es la mejor caña y podrás atrapar mejores pokémon y de mejor nivel.

Vermilion City

Sintoniza en tu Pokégear la última estación de Kanto hasta la derecha, para que escuches la poké Flute, con ella despertarás al Snorlax que se encuentra tapando la entrada a Diglett's Cave; si no tienes un Snorlax, es hora de atraprlo.



Pewter City

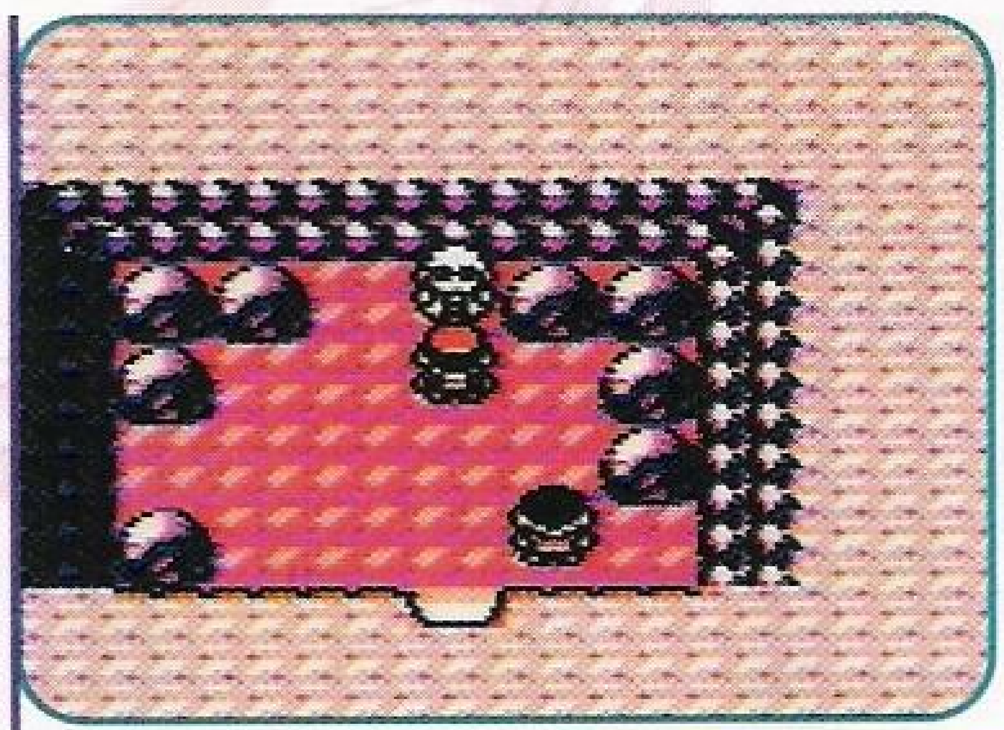


Aquí encontrarás a un viejito que te obsequiará la Rainbow Wing (Silver) o la Silver Wing (Gold), con la que podrás capturar a uno de los pokémon legendarios.

Mt. Moon



Aquí encontrarás muchos pokémon y además al molestísimo de tu rival.

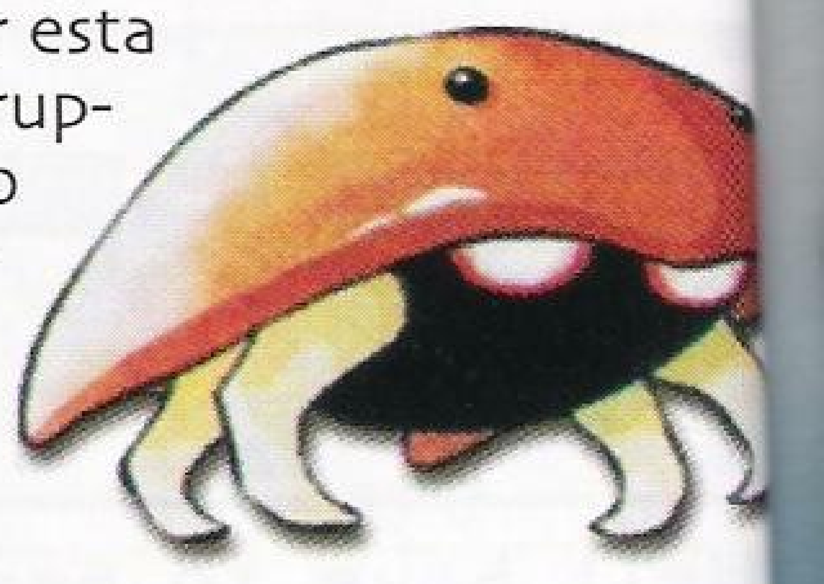


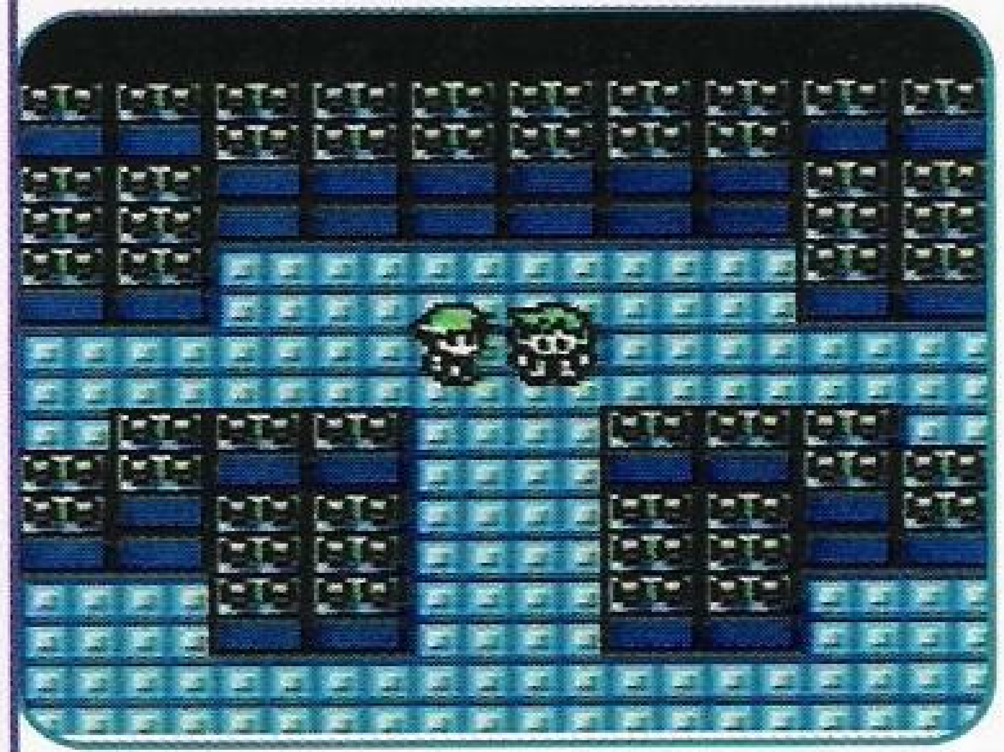
Cinnabar Island

Aquí encontrará a uno de los entrenadores legendarios, Blue. Después de hablar con él, lo podrás encontrar en Viridian City.

Seafoam Island

Si jugaste las versines Red, Blue y Yellow recordarás el dolor de cabeza que es pasar esta parte. Pues aquí, gracias a la erupción del volcán de Cinnabar, no tendrás que hacerlo; solamente se encuentra Blaine quien está aquí defendiendo el gimnasio de Cinnabar. Derrótalo para que obtengas la Volcano Badge.





Viridian City

Ahora si podrás enfrentarte a Blue quien ya es líder del gimnasio de la ciudad de Viridian, derrótalo para que obtengas la Earth Badge.

Pallet Town

Aquí se inició la aventura de red hace tres años, ahora es tiempo de que tu le demuestres quién eres. Dirígete al laboratorio del prof. Oak para que seas admitido en Mt. Silver.



Mt. Silver

Aquí encontrarás muchos pokémon de niveles altos, es un gran lugar para entrenar. En la cima del Mt. Silver se encuentra Red, pero recuerda que es el campeón, así que espera un equipo bien balanceado y muy fuerte. Debes tener a todos tus pokémon en óptimas condiciones y en el nivel más alto que puedas para poder derrotar a este difícil oponente. Cuando lo logres, terminarás el juego y serás el campeón y Maestro Pokémon.

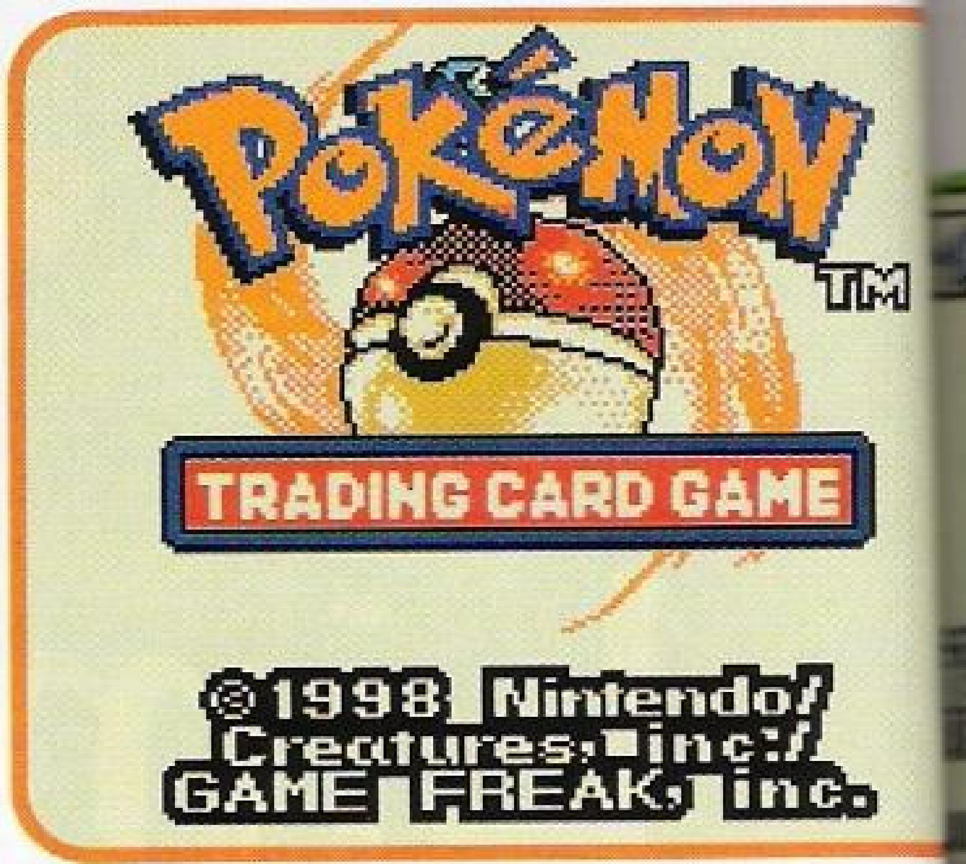


Encuentra los tips de Gold & Silver en la página 90


POKéMON®
Limited Edition!
GAME BOY COLOR
GAME BOY
Nintendo®
GAME BOY COLOR
Nintendo
EDICIÓN DE COLECCIÓN
¡Es plateado! ¡Es dorado!
¡Es ambos!
Bajo Licencia Autorizada de
Gamela México, S.A. de C.V.
GAME BOY COLOR
Nintendo®

Guía Pokémon Trading Card Game

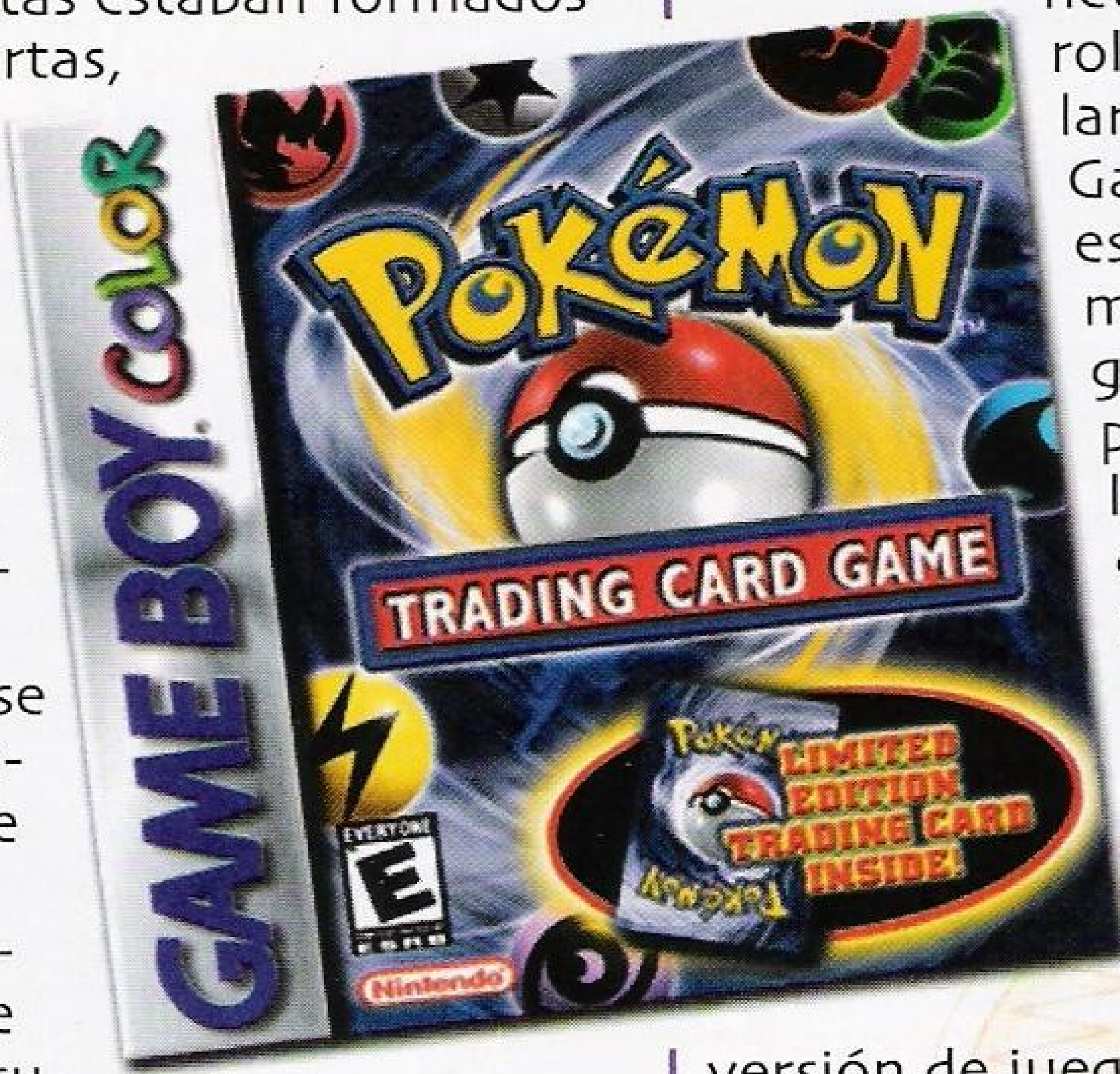
El éxito de Pokémon no sólo abarcó los videojuegos, sino también extendió su fama a la televisión y a los juegos de cartas, de hecho, fue tanta la popularidad de los monstruos de bolsillo en el mundo de los juegos de rol, que este concepto de Pokémon rebotó al Game Boy, dando como resultado Pokémon Trading Card Game para GB. Pues bien, recibimos muchas preguntas y dudas sobre este juego, algunas de ellas quedaron resueltas desde el artículo que publicamos en el Año 9 #7. De cualquier manera, y porque para nosotros no hay nada más importante que tú, preparamos este documento, para que una vez que lo leas no haya enemigo capaz de vencerte. ¿Estás listo?



Empecemos con un poco de historia. A mediados de la década de los 80's el mundo conoció una corriente (más que un pensamiento común y más que una moda) en la que los principales ingredientes eran la exaltación de los mitos sobre historias y personajes fantásticos del medievo, como brujas, hechiceros, dragones, y mucha, mucha magia. Esta corriente derivó en un cúmulo de ideas que llegaron a pesar en la mente de las personas al grado de invadir el campo de las artes y la cultura. Como para algunos esto se convirtió una forma de vida, esta idea mágico-mística representaba una forma muy original de expresión. Entonces la literatura y la pintura, por ejemplo, se llenaron de temas fantásticos, un ejemplo de ello es la aparición de héores musculosos, casi siempre armados con espadas y armas medievales (como He-Man... en serio), poderosos magos que invocaban los más diabólicos poderes para adueñarse de universos completos, complicadas criaturas derivadas de míticos dragones y animales fabulosos, y cuadros particularmente caóticos y obscuros, adornados con lunas llenas, peligrosos peñascos, y violentos mares. Del Género literario se desata una historia conocida como Dungeons & Dragons, (Calabozos y Dragones), una historia que marcaría el género literario fantástico, ya que la interacción entre el lector, el personaje y el desenvolvimiento de la historia era esencial. Las historias tenían la característica de variar las situaciones, así que dependía de ti tomar las mejores elecciones. Con la novedad del método, y la penetración en la gente de esta nueva corriente, la necesidad de encontrar un medio que diera más vida y fuera más accesible y simple que los libros, derivó en la creación de los juegos de tarjetas intercambiables (trading cards).



Los primeros juegos de cartas estaban formados por pequeños grupos de cartas, los juegos eran muy sencillos, porque las limitaciones lógicas de la época y del momento así lo marcaban, con el tiempo, y poco a poco, este tipo de juegos comenzaron a diversificarse y multiplicarse, aquellos pequeños grupos elitistas de jugadores, se conviretieron en salas completas en las que cientos de jugadores se debatían por demostrar quién era el mejor. A grandes rasgos, es de esta manera como se instituyeron los juegos de Trading Cards en nuestro planeta. Para los que saben de este rollo, sabrán que el juego más popular de este tipo es Magic: The Gathering. Con la popularidad de este juego, vino la comercialización masiva y gracias a esto, estos juegos ya se pueden conseguir en papelerías, tiendas departamentales o hasta en puestos de periódicos, y no sólo en tiendas especializadas (de comics, sobre todo). Y si a este fenómeno que se convirtió tan famoso, lo mezclamos con otro de igual o mayor tamaño, llamado Pokémon, pues nos lleva al excelente resultado de Pokémon Trading Card Game, a su versión de juego de video para el GB y, lo mejor, estos tips que a continuación vamos a darte.

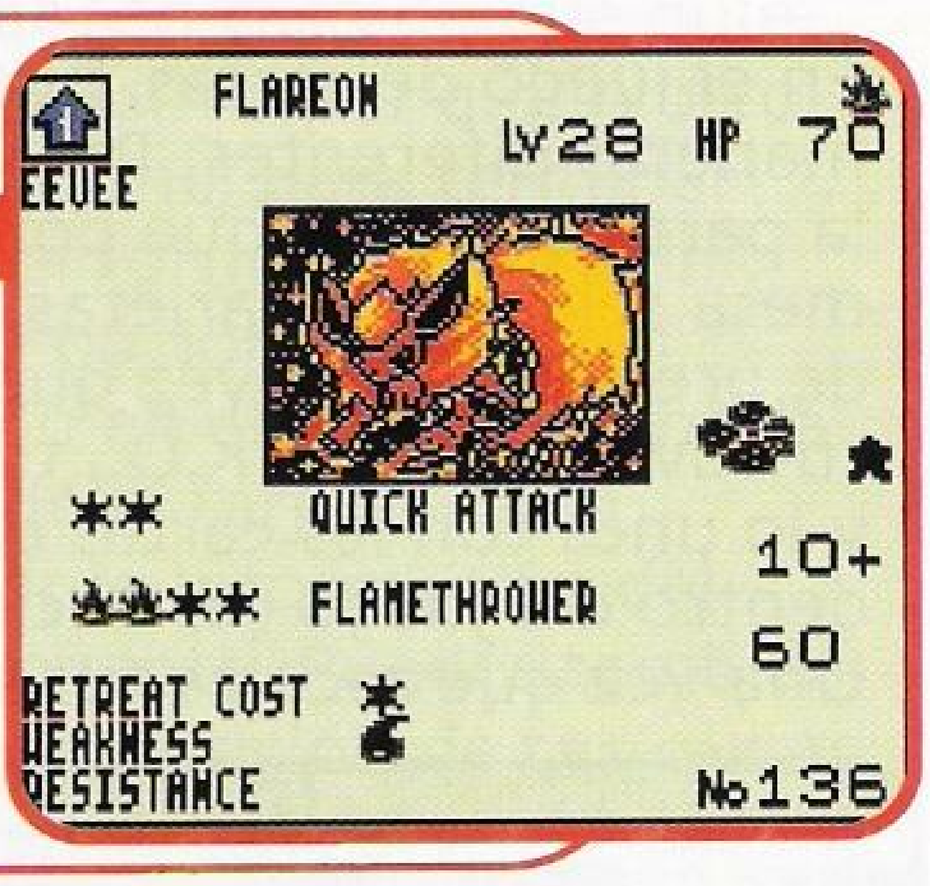


Empecemos por analizar cuáles son los diferentes tipos de cartas con las que podemos jugar

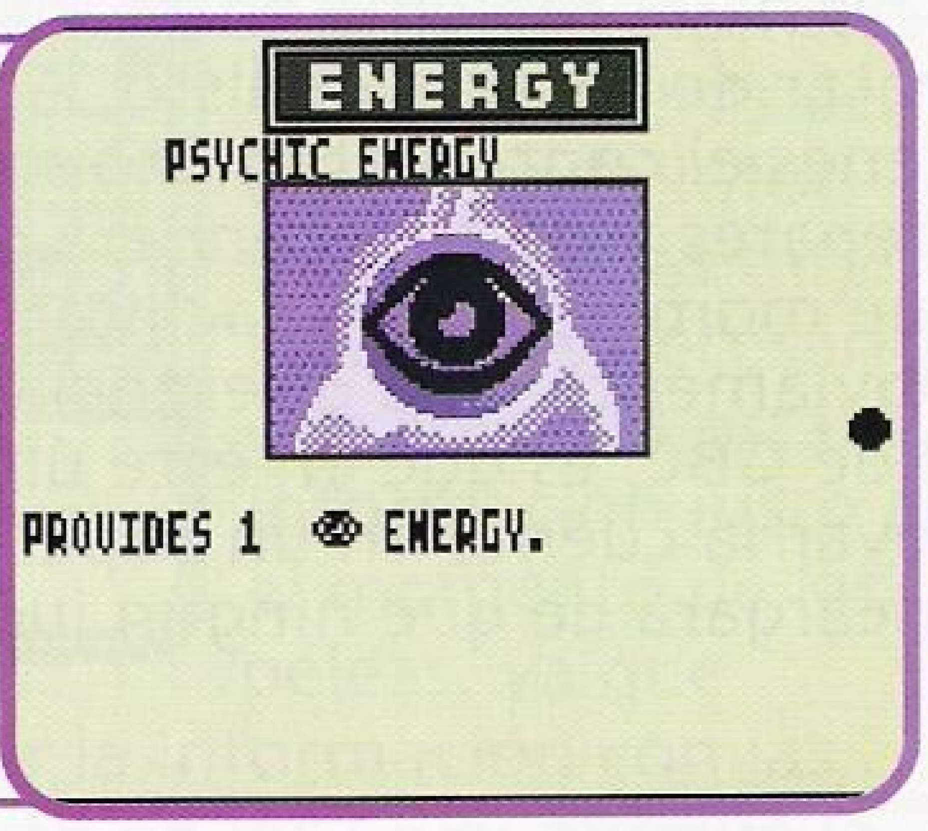


Las tarjetas con Pokémon básicos **(Basic Pokémon Cards)** son las más importantes y son las responsables de pelear turno a turno contra los Pokémon del adversario. Sin ellas sería imposible evolucionar a tus Pokémon.

Las tarjetas de Evolución **(Evolution Cards)** son las que se juegan sobre los Pokémon Básicos y sirven para hacer más fuertes y poderosos a tus Pokémon.

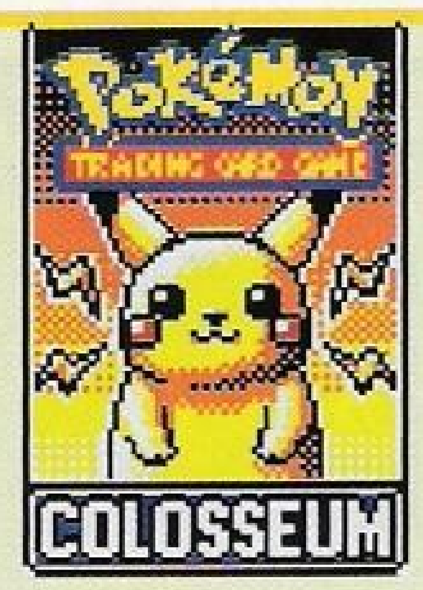


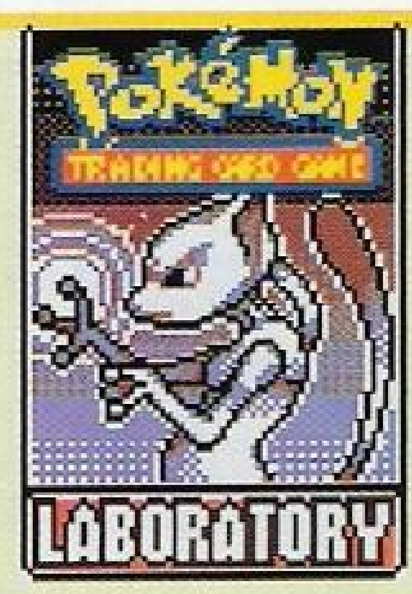
Las tarjetas de energía **(Energy Cards)** se suman a tus Pokémon para proveerlos de la energía necesaria para realizar sus ataques.

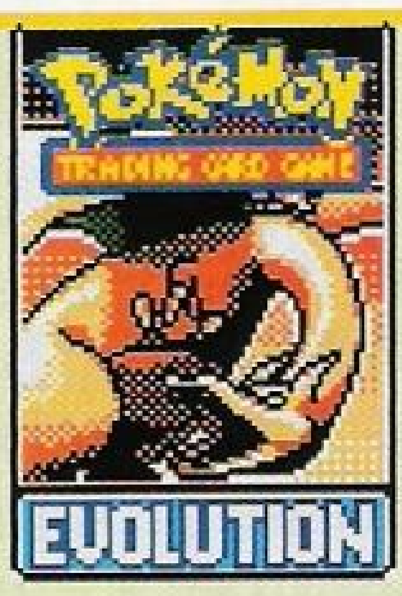




Las tarjetas desechables **(Trainer Cards)** son útiles una sola vez, ya que luego de usarlas no sirven para nada más y puedes deshacerte de ellas.

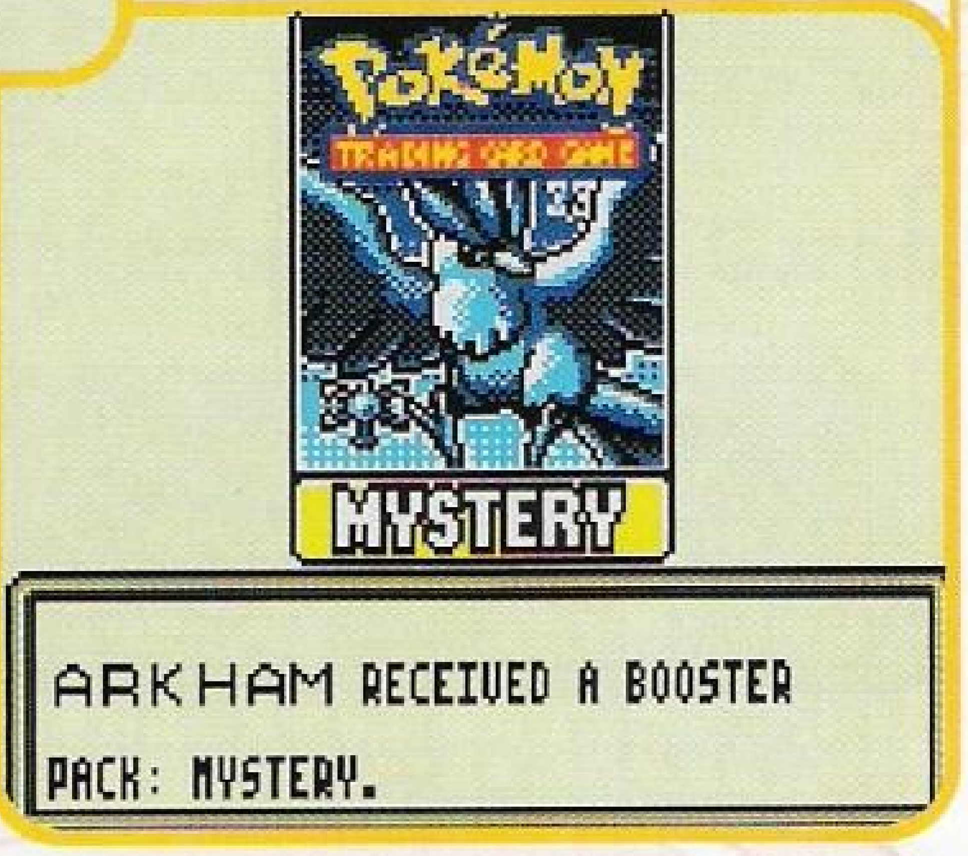


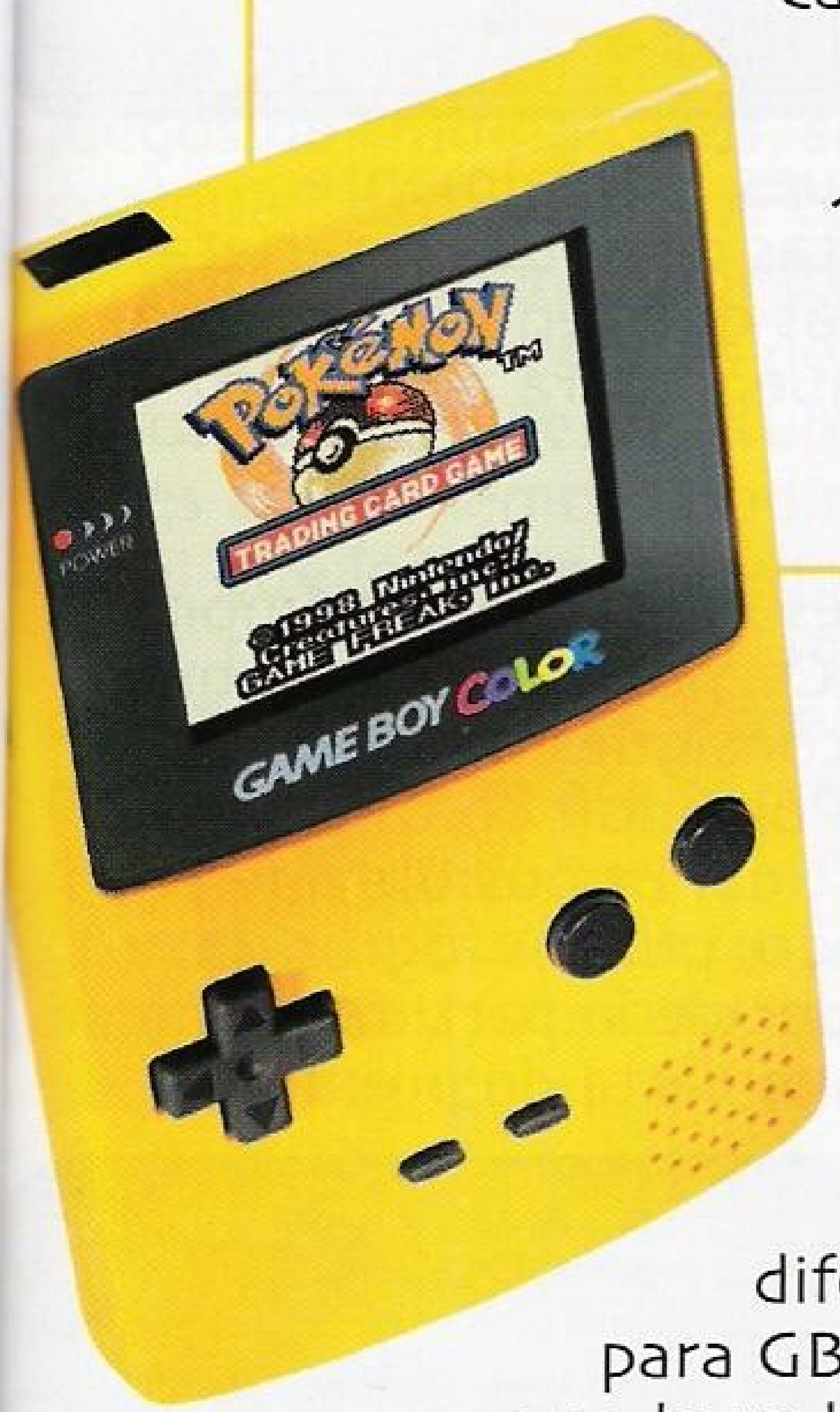




Estas tarjetas las obtienes de los Booster Packs. Los Booster Packs son sobres que contienen 10 Trading Cards, dependiendo del tipo de Booster que tengas, será más sencillo formar tus Decks y enriquecerlos, en total existen cinco Booster Packs y son:

1.- Colosseum
2.- Evolution
3.- Mystery
4.- Laboratory
5.- Promotional Card

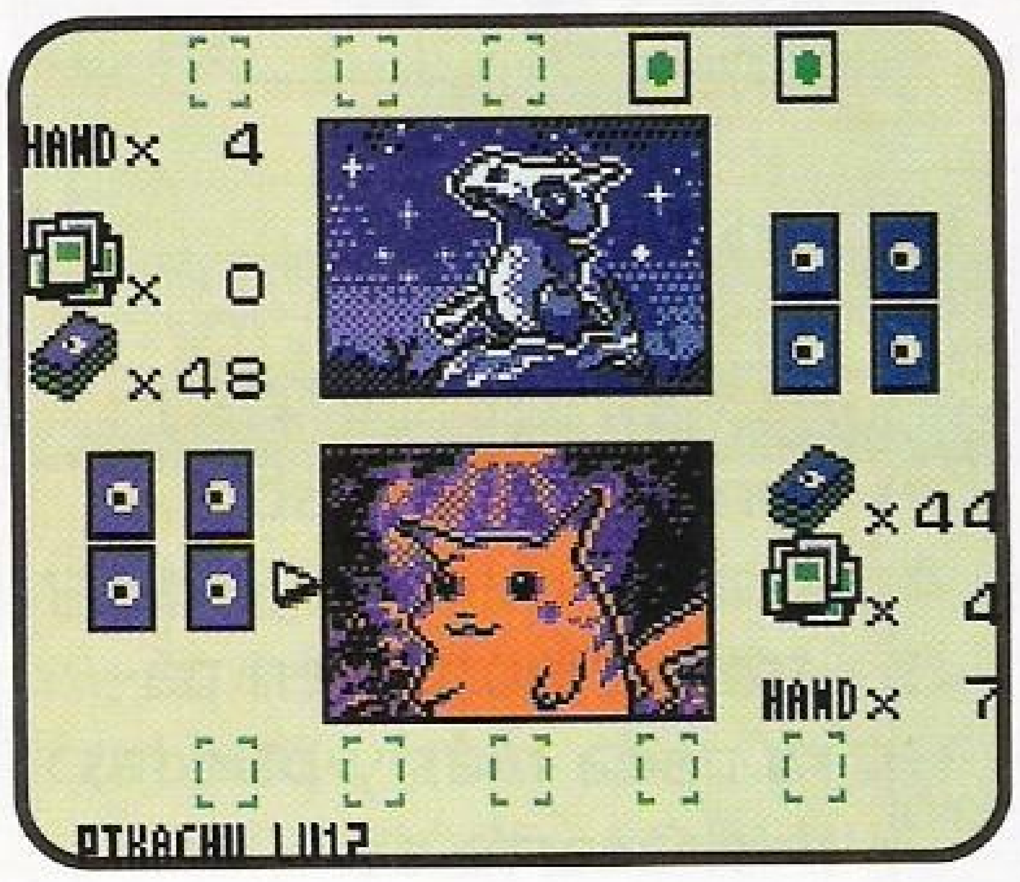




Es probable que conozcas de antemano el PKMN Trading Card original (o sea, el de tarjetas de verdad) y que por esto pienses que tiene muchas diferencias con el juego para GBC, esto no es así, y para que no haya lugar a dudas vamos a ver: ¿Qué es lo que necesitas en cada caso para empezar a jugar? ¿Cuáles son las diferencias entre los dos?
En el caso de las tarjetas, se necesitan como mínimo dos jugadores, cada uno con su Deck de 60 tarjetas, se necesita una moneda (un Poké-Tazo puede ser una buena y original opción... un Tazo de Winnie Pooh sería una mala idea) para definir algunas situaciones a Cara o Cruz, o sea, un "volado", y de ser necesario algún lápiz o plumón para llevar la cuenta de los daños en las peleas entre los Pokémon.
En el caso de jugar el Pokémon Tradig Card para GBC lo único que necesitas es tener tu GBC y tu cartucho de Pokémon Trading Card, y en caso de que juegues contra alguien más, necesitas tener un poco avanzado tu juego (para que tengas un Deck decente y no te sorprendan en la primera jugada) y un Cable Link, (por supuesto un retador con un GBC y un cartucho de Pokémon Trading Card).

¿Qué hay que hacer para ganar?

En el juego de cartas, puedes ganar de tres maneras diferentes: Para empezar, al principio de la partida, tienes que poner en un costado de la mesa seis de tus tarjetas, que tienen la función de premios. Cada vez que uno de los Pokémon de tu adversario cae K.O., tomas uno de los premios y lo unes con las cartas que tienes para uso dentro del juego (es decir tu mano de cartas). Una vez que recojas tus seis premios, ¡Ganaste!

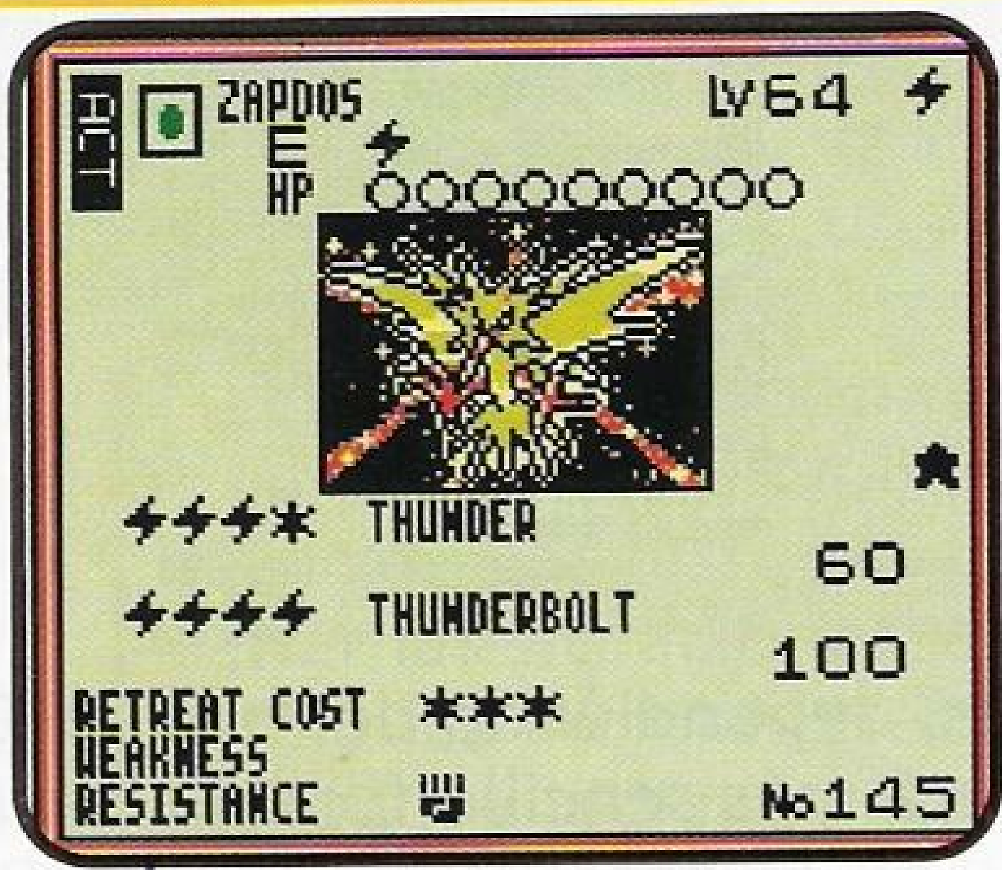


Casi todos tus combates los ganarás de esta manera. Otra forma de ganar es en caso de que alguno de los dos jugadores no tenga Pokémon disponibles para seguir peleando. Finalmente y quizás la menos común de las victorias se da cuando tú o tu adversario se quedan sin cartas en su Deck, al llegar su turno de juego.

En el juego de GBC sucede prácticamente lo mismo, las mecánicas para ganar son las mismas, la ventaja es que tienes todo el tiempo el control del juego en tu GBC; es común que en el juego de cartas existan discusiones porque algunas veces se olvidan los conteos de daños que lleva cada Pokémon, en el GBC no sucede nada de eso, ya que como te mencionamos antes, tú puedes checar cómo van tus Pokémon cuando tú quieras y no hay problema en cuanto olvidar nada o tratar de pasarte de listo. Además todo el tiempo tienes el control absoluto sobre los Decks que prepares y de ti dependerá decidir cuál usar y en qué momento para facilitar el triunfo.

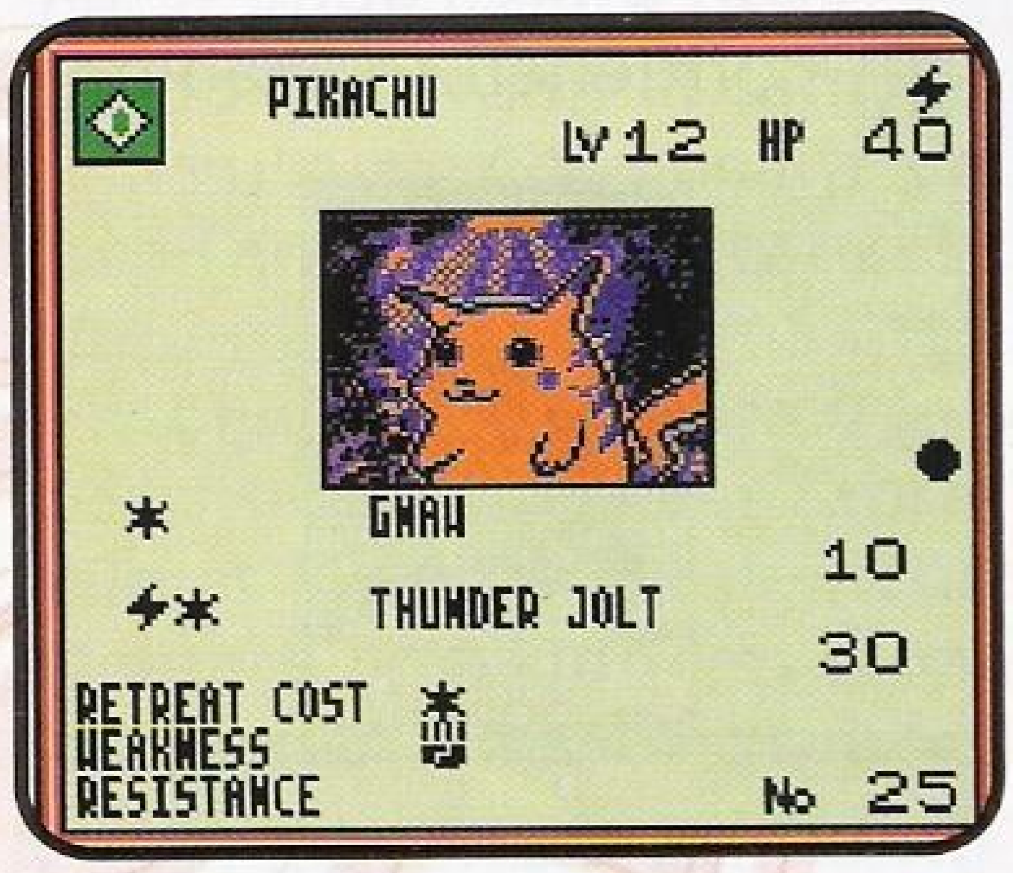
Obviamente, una diferencia entre el juego real y el de GBC, es que en éste último no necesitas llevar la cuenta en un papel y el CPU se encargará de que ningún jugador haga trampa.

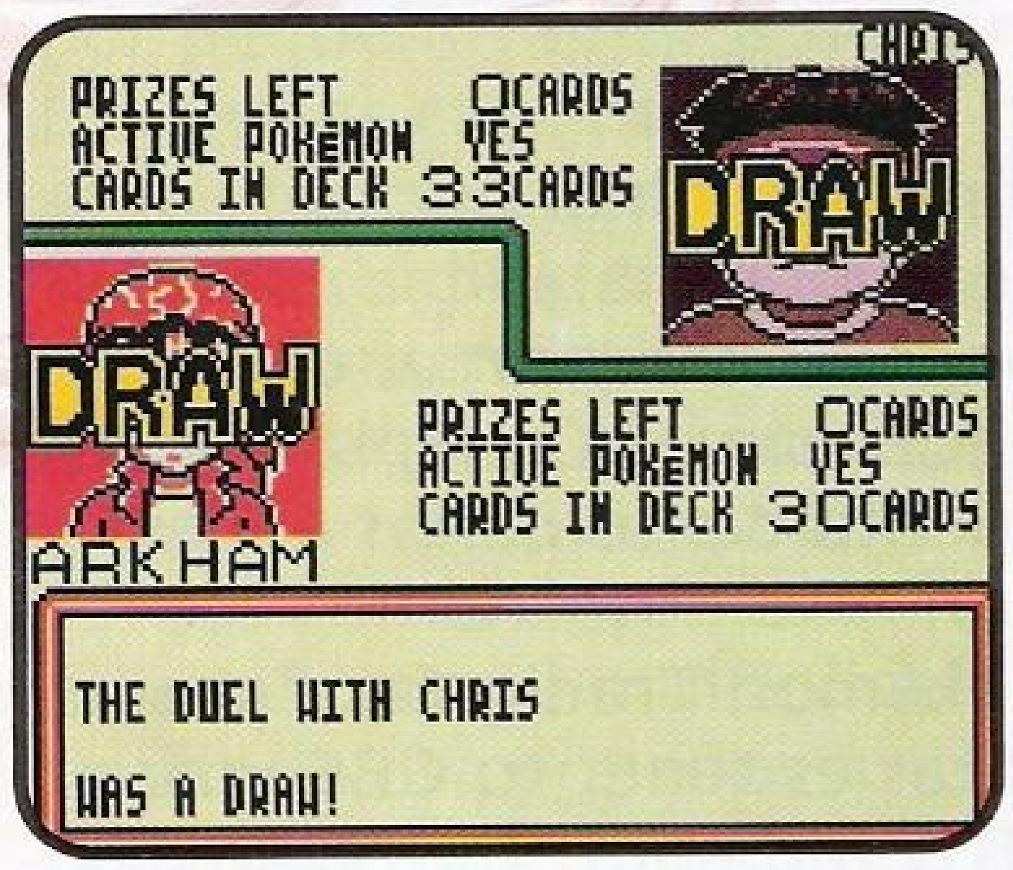
¿Cómo es que se desarrolla el juego?



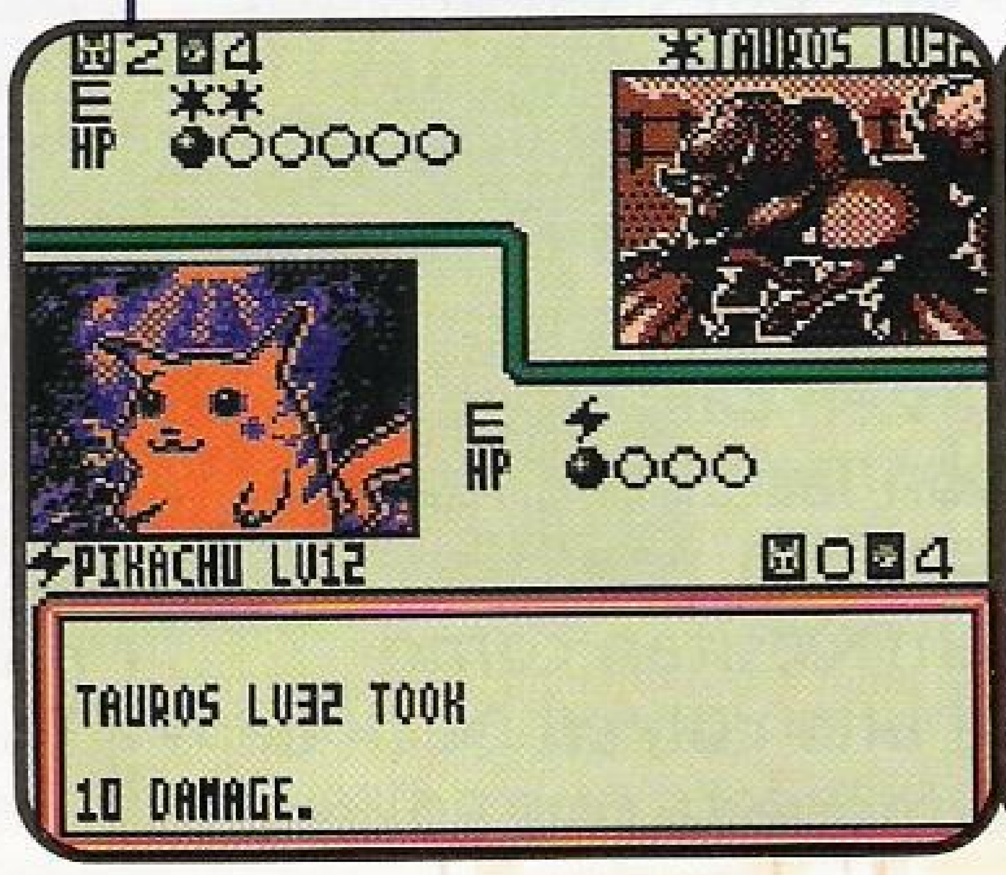


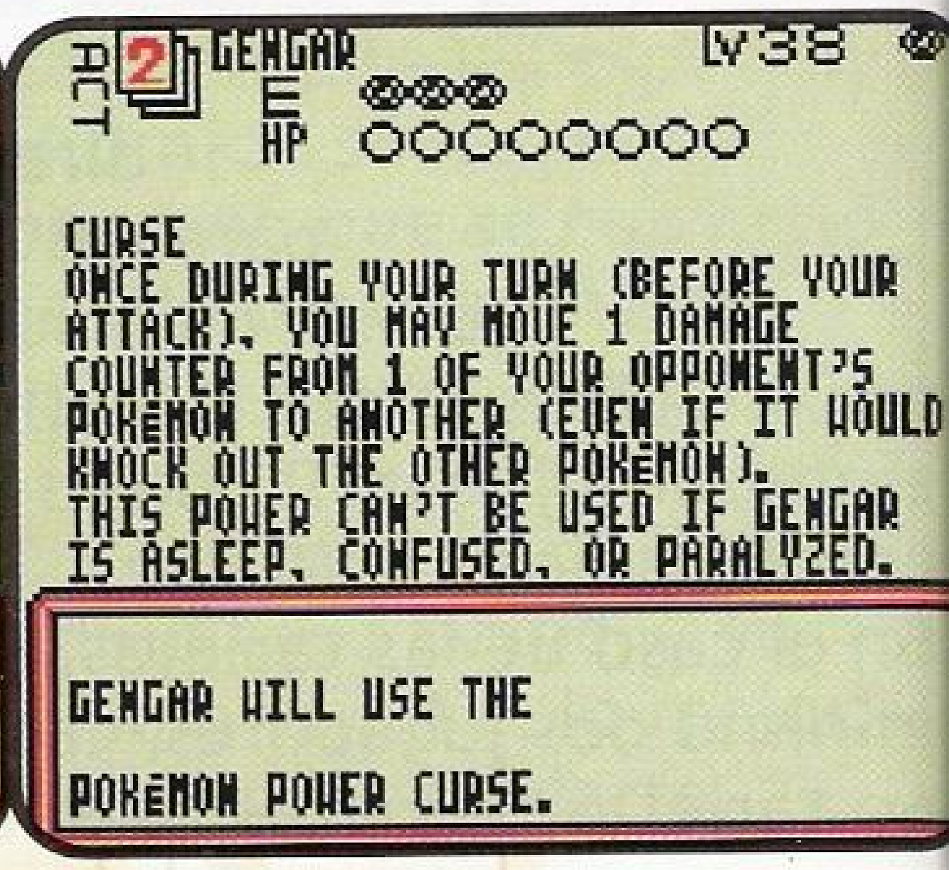
En ambos casos, tu adversario y tú juegan con siete cartas que se reparten para cada uno; se juegan dependiendo el turno de cada jugador, algunas son tarjetas Pokémon "Básicos", otras son de "Evolución", que sirven para evolucionar a los Pokémon "Básicos" en sus formas más grandes, fuertes y poderosas. También te encontrarás con tarjetas de energía que sirven a los Pokémon para hacer sus ataques, y finalmente mencionaremos las tarjetas de ayuda o tarjetas de "entrenadores", mismas que tendrán diferentes usos y efectos en el juego para ayudarte.

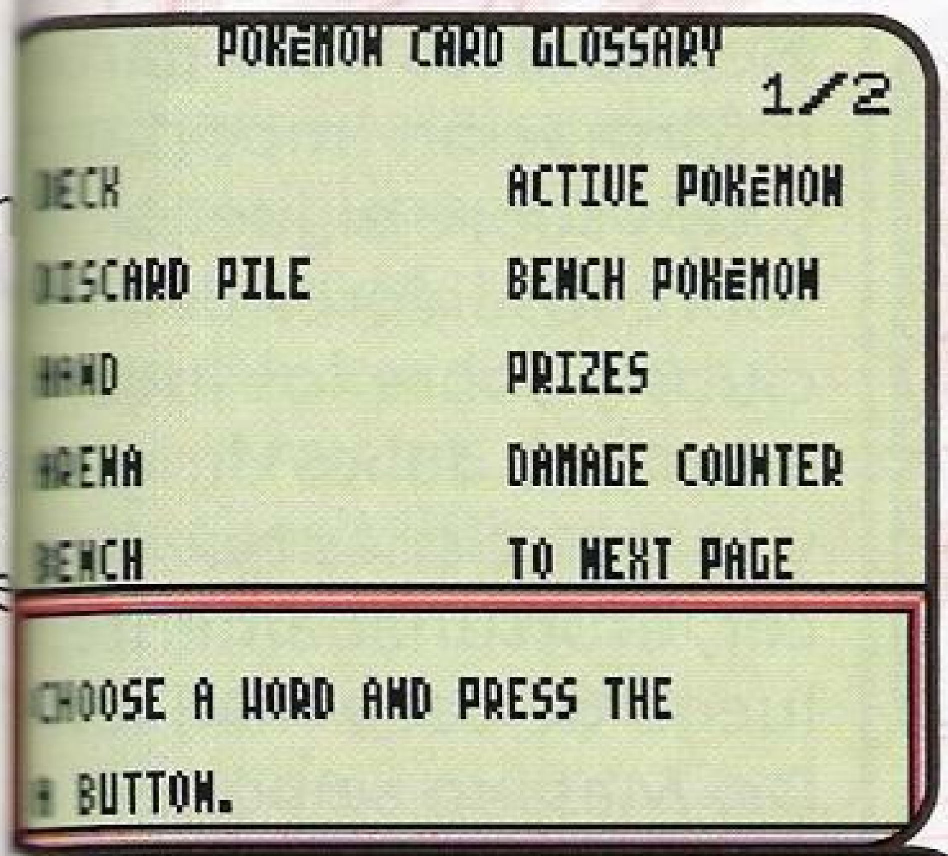


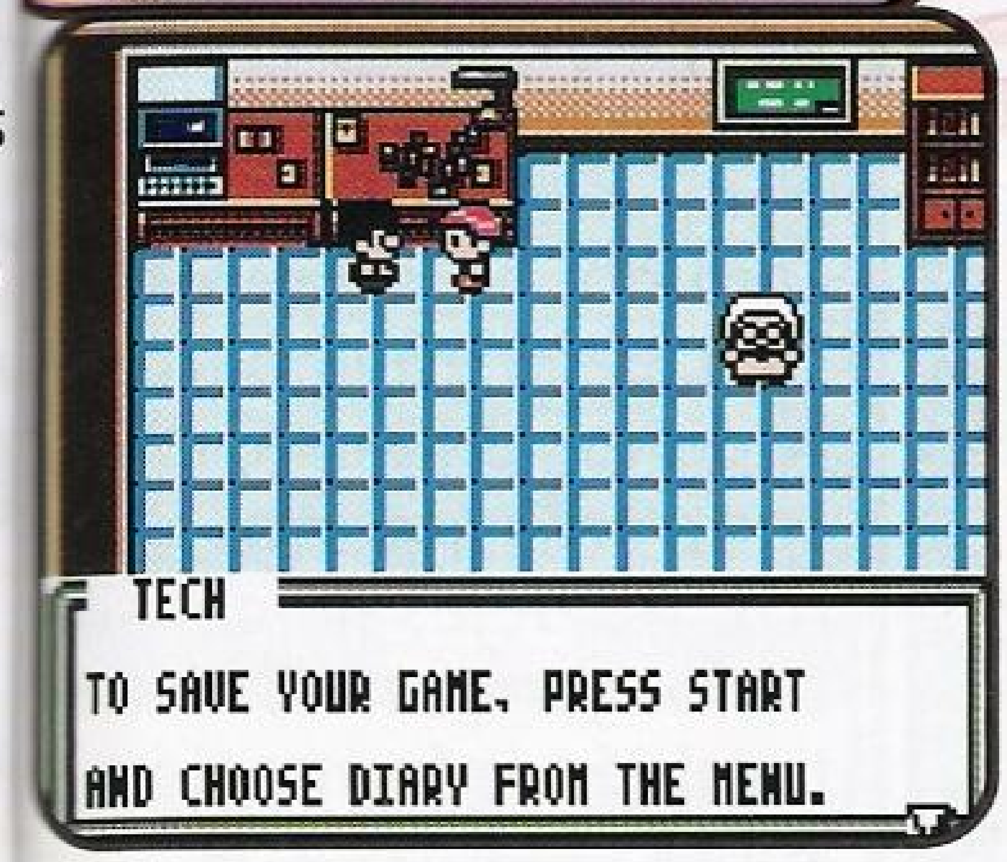


Puedes tener varios Pokémon en juego en la mesa al mismo tiempo, pero sólo uno de ellos (conocido como tu Pokémon activo) peleará por ti en un momento determinado. Los otros estarán en la banca esperando que los llames para el combate. En cada turno del juego podrás atacar con tu Pokémon activo, quien se encargará de atacar al pokémon activo de tu adversario, (conocido como Pokémon defensor durante tu ataque) de estos ataques tendrás como resultado, dormir, confundir, paralizar, o envenenar a tu enemigo. Si tu ataque inflinge suficientes niveles al Pokémon defensor para ponerlo K.O., puedes tomar una de tus tarjetas premio, y si consigues obtener tus 6 tarjetas venciendo a los Pokémon de tu adversario, habrás ganado la partida. Es posible que por las características del juego, puedas lograr un empate, en este caso se decide la partida a muerte súbita con sólo una carta de premio.

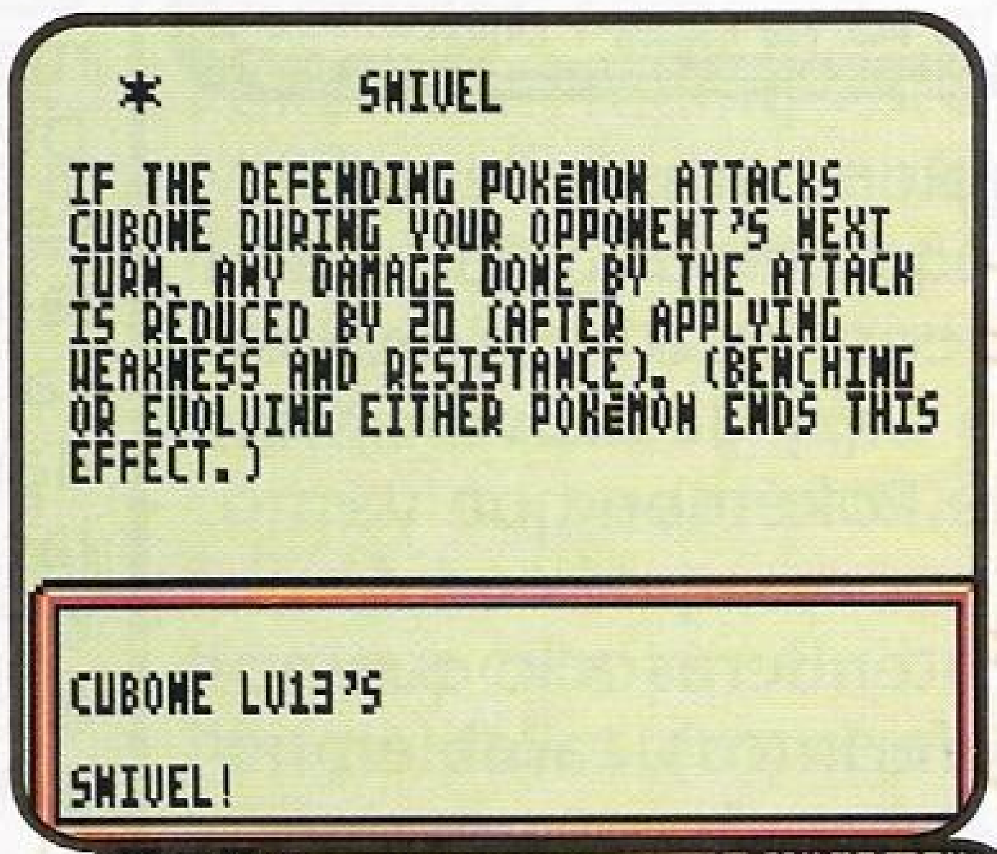


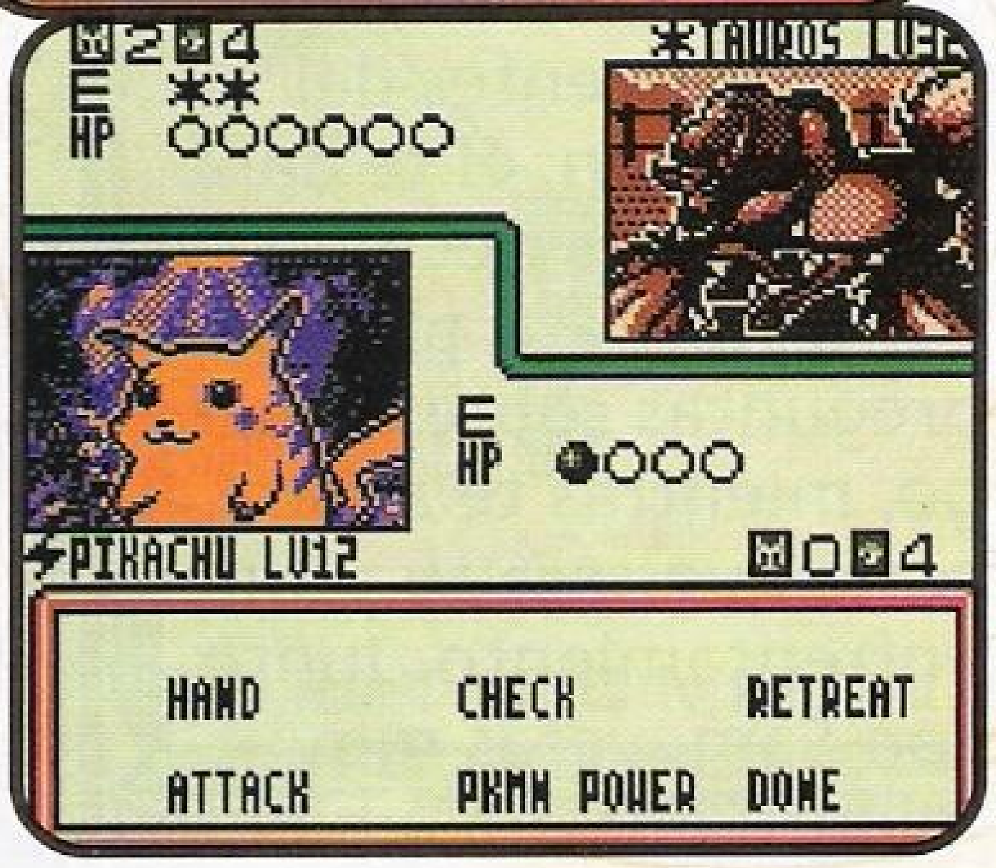




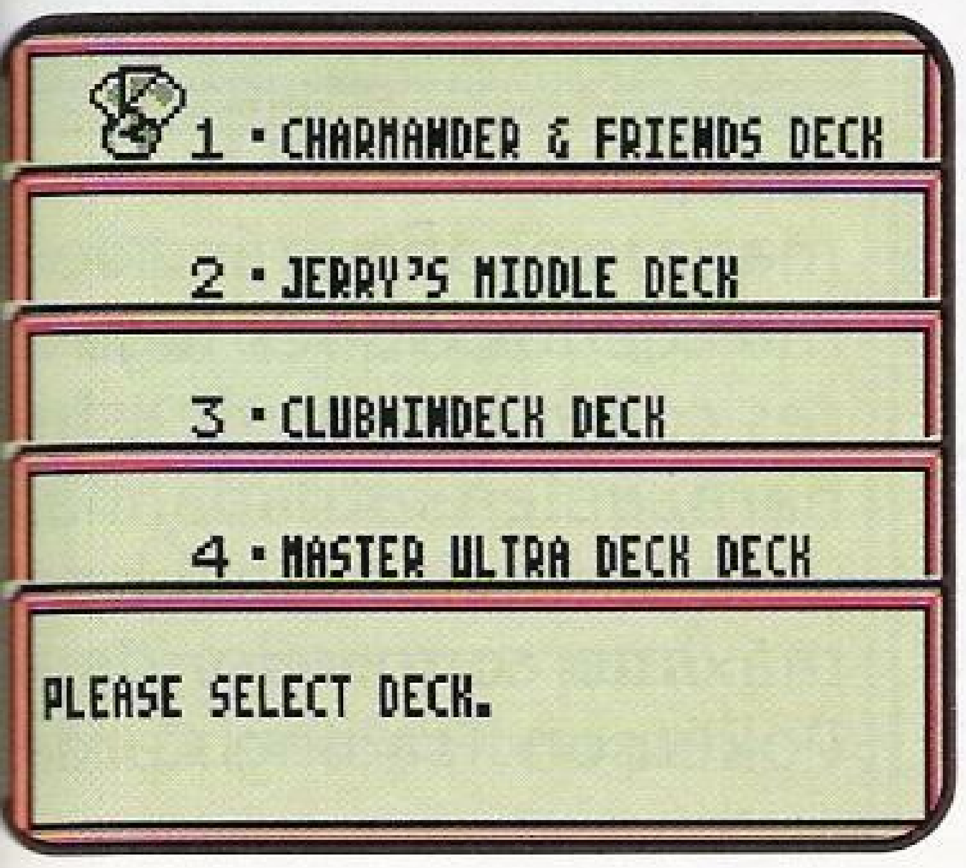


Una de las mayores ventajas que presenta Pokémon Trading Card para GBC, es la facilidad de uso de la información que tiene cada una de las tarjetas, Pokémon Trading Card te da la facilidad de leer la información completa de todas las tarjetas que tienes, hay diferentes maneras de acceder a la información de las tarjetas. No es necesario que cosultes esta información justo en el momento de las peleas, ya que también puedes revisar la información con las computadoras que están en los Club, aunque la mayoría de las veces es en medio de las batallas dónde por necesidad, revisarás tus tarjetas. Cada vez que vas a realizar un ataque, en la pantalla puedes ver un menú con las siguientes opciones: Hand (las tarjetas de tu "mano"), Attack (para ver qué ataques puede realizar tu Pokémon activo), Pokémon Power (en caso de que tu Pokémon tenga una característica particular por su condición o su poder, éste varía según el Pokémon, el tipo, etc.). Retreat (en caso de que quieras cambiar a tu Pokémon activo por algún otro que tengas en tu Bench), Done, para terminar tus movimientos y pasar el turno a tu contrincante, y check, desde esta opción puedes ver cómo se está desarrollando en el área imaginaria de juego, la información de la tarjeta de tu Pokémon activo o bien ver la información del Pokémon activo de tu oponente. Puedes también ver cuál es la situación y la posición de tus cartas en tu área de juego, o en el área de juego de tu oponente, o bien puedes revisar el glosario, en caso de que tengas dudas sobre el significado de alguna palabra clave dentro del juego. Una vez que tengas dominado el uso de estas herramientas, será más sencillo que te muevas en el juego, y que aproveches al máximo el potencial de todas y cada una de las tarjetas que acumules en el juego.





Como puedes ver, aparentemente, los juegos de trading cards, son como cualquier otro juego de cartas, porque es un enfrentamiento por lograr vencer al oponente con técnicas de recolección y descarte, pero desafortunadamente esto no es así, Pokémon Trading Cards, al igual que los demás juegos de Trading Card, manejan una variante única, aún cuando el azar está presente, tú y sólo tú puedes manejar ese porcentaje de azar que existe en el juego, y todo esto gracias a tu Deck, de un Deck bien balanceado y formado a conciencia te permite reducir el porcentaje de sorpresas desagradables. Esto es lo que hace la diferencia, sin quitarle al juego el dulce sabor de lo inesperado.

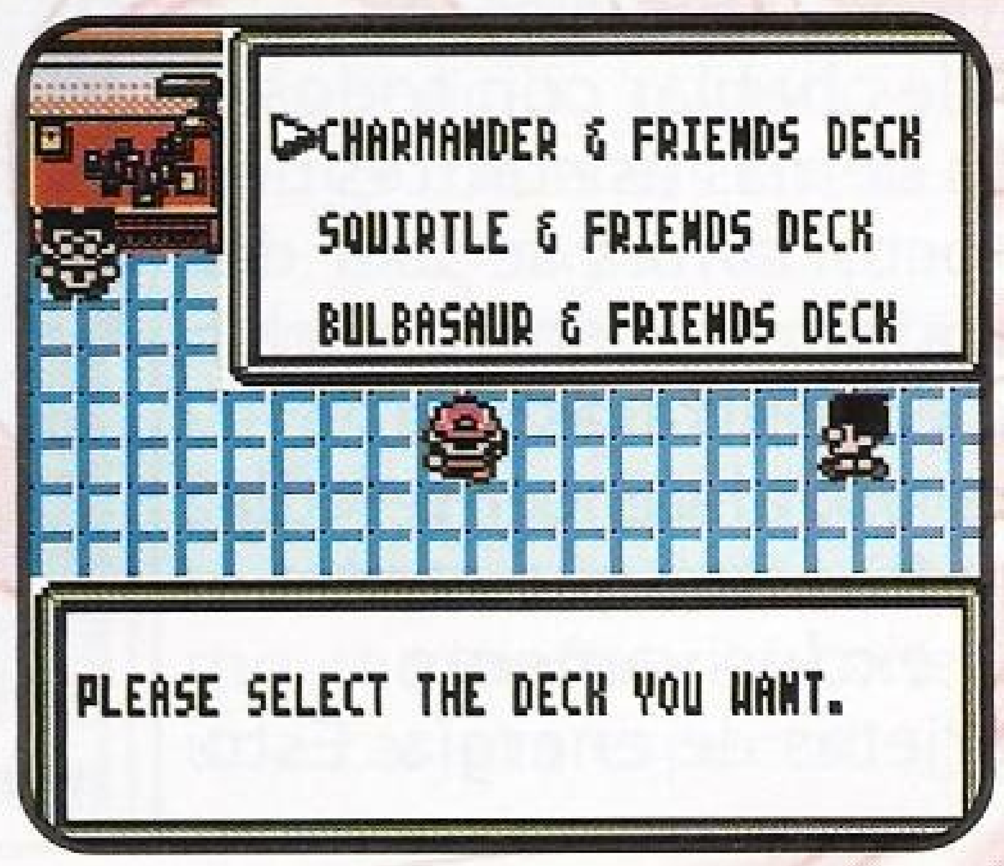


¿Existe alguna historia en Pokémon Trading Cards?

Afortunadamente sí, y este en un plus que el juego de tarjetas normal no tiene. Como en la tradición de las historias de Pokémon, la de Trading Card va más o menos así: un día te enteras que las tarjetas legendarias (las más poderosas y codiciadas tarjetas de intercambio en el mundo) están en disputa, y sólo el mejor jugador será capaz de obtenerlas. Como estás empezando en esto de las trading cards, necesitas que alguien te asesore y te diriges al laboratorio del Dr. Mason, "una eminencia en lo que al tema de Trading Card se refiere". El te explicará lo que es el juego en sí, algo que el



mismo define como: -"mucho más divertido que sólo



coleccionar tarjetas". Una vez en el laboratorio conocerás a Ronald,



quien para darle un toque de originalidad al juego, será el equivalente Gary de las versiones de Pokémon que ya conoces, (más adelante entenderás a lo que nos referimos), también conocerás a Sam, uno de los asistentes del Prof. Mason, él te dará las primeras nociones y contestará tus primeras preguntas sobre el juego, mientras te asiste en lo que será tu primer enfrentamiento. Junto con Sam, verás movimiento por movimiento lo que tienes que hacer para desarrollar una batalla en el juego. Luego



de terminar tu primer enfrentamiento, puedes escoger el Deck con el que vas a iniciar. No olvides hablar con todos los demás asistentes del Doctor antes de salir del laboratorio, entre ellos te encontrarás con Aaron, al vencerlo te da un Booster que contiene exclusivamente tarjetas de energía. Esto



facilitará tus batallas y te facilitará la conformación de nuevos Decks. Ahora si, ya estás listo para salir del laboratorio e ir en busca de las tarjetas legendarias. Para conseguir las tarjetas legendarias, tendrás que recorrer los 8 clubes que existen para recoger en cada uno de ellos la medalla de los máximos jugado-



res. En cada uno de los Clubes encontrarás personas con las que puedes practicar, no olvides hablar con ellos y en lo posible, no dejes de intercambiar tarjetas, descubrirás agradables sorpresas cada vez que lo hagas. Cada Club está



formado por tres salas, una sala de recepción, en donde una amable damita te da la bienvenida y te indica el nom-



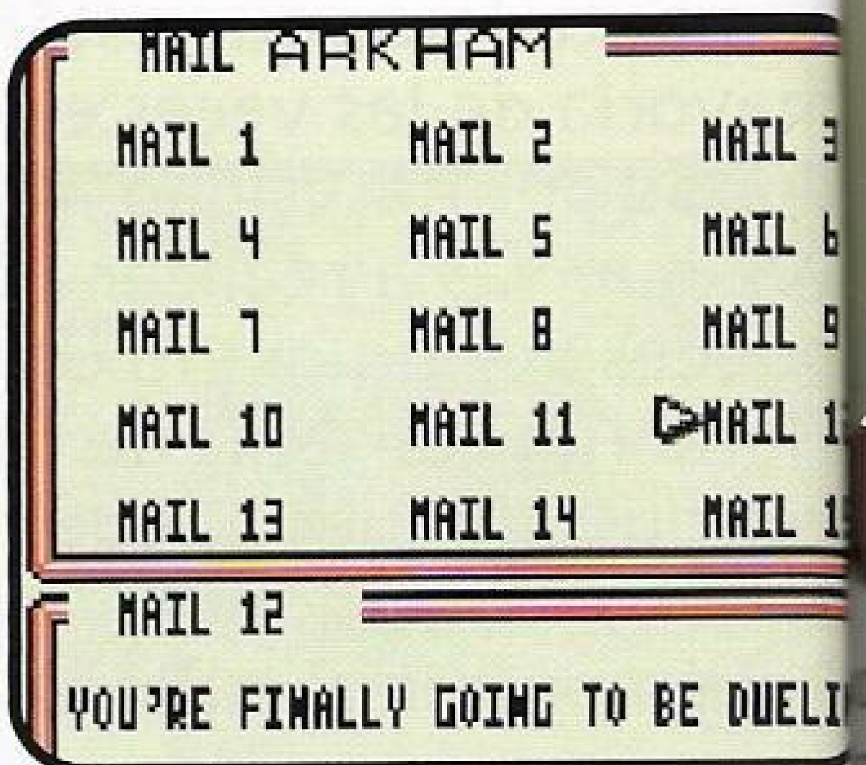
bre del Club al que entraste y te da el nombre del líder que tendrás que vencer, otra, es la



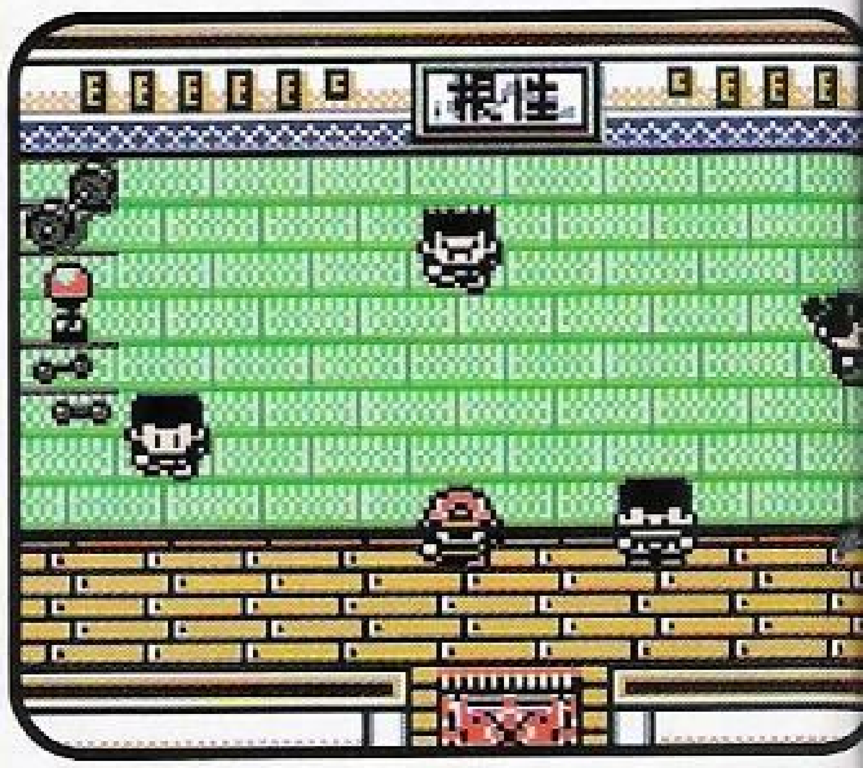
sala de juegos, donde se llevan a cabo peleas de entrenamiento, siempre claro, con tarjetas; en estos salones tienes también la opción de jugar contra un amigo vía cable link, para hacerlo sólo busca una barra en la parte superior izquierda de estos salones, justo en la parte



inferior izquierda de esta barra encontrarás una computadora, desde la computadora puedes revisar algunos datos de tu juego hasta ese momento, y puedes consultar tu mail, si leíste bien, conforme se desarrolle el juego y mientras vas avanzando, el Dr. Masson te enviará varios correos electrónicos para darte información importante y tips sobre el juego, sobre los líderes de los clubs y sobre los lugares a los que debes dirigirte y lo que tienes que hacer, afortunadamente, luego de cada mail, el Dr. Masson se pone guapo y te regala valiosísimos Booster Packs para que sigas en el camino, en esta misma sala, pero en la parte superior derecha, encontrarás algunos libreros, no dejes de consultarlos ya que contienen también información sobre el club y sus miembros, la tercera y



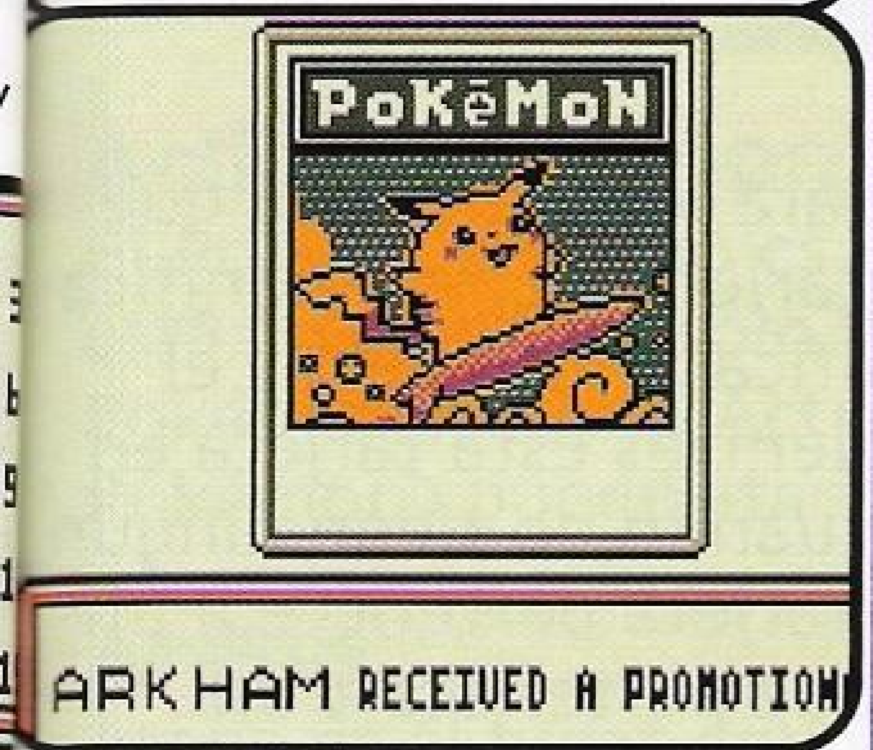
última sala es donde se encuentra el líder del Club y los mejores representantes del mismo, aquí es donde se lleva a cabo el enfrentamiento por la medalla del Club en el que estás. Si pones atención en el



mapa, encontrarás además de los clubes lugares como la casa de Ishihara, quien es nada más y nada menos que el máximo conocedor de Pokémon Trading Cards

e existe. En la casa de
ste personaje se desa-
rollan algunas situacio-
es del juego, y por
puesto, en su casa se
cuentra una de las
ás útiles bibliotecas
n lo que a instruccio-
es y consejos sobre
atallas de Trading Card
e refiere. Una vez que





btienes todas las
medallas de los clubes,
puedes acceder al
Pokémon Dome, donde
tendrás que enfrentarte
a los mejores jugadores
de Trading Card para
obtener las tarjetas
legendarias. No olvides,
(una vez que entres en



el Pokémon Dome)
revisar el lugar comple-
to, hay mucha literatu-
ra que te puede ser útil
antes de ingresar al
salón donde se llevan a
cabo las batallas. Es
importante que para
este punto ya tengas

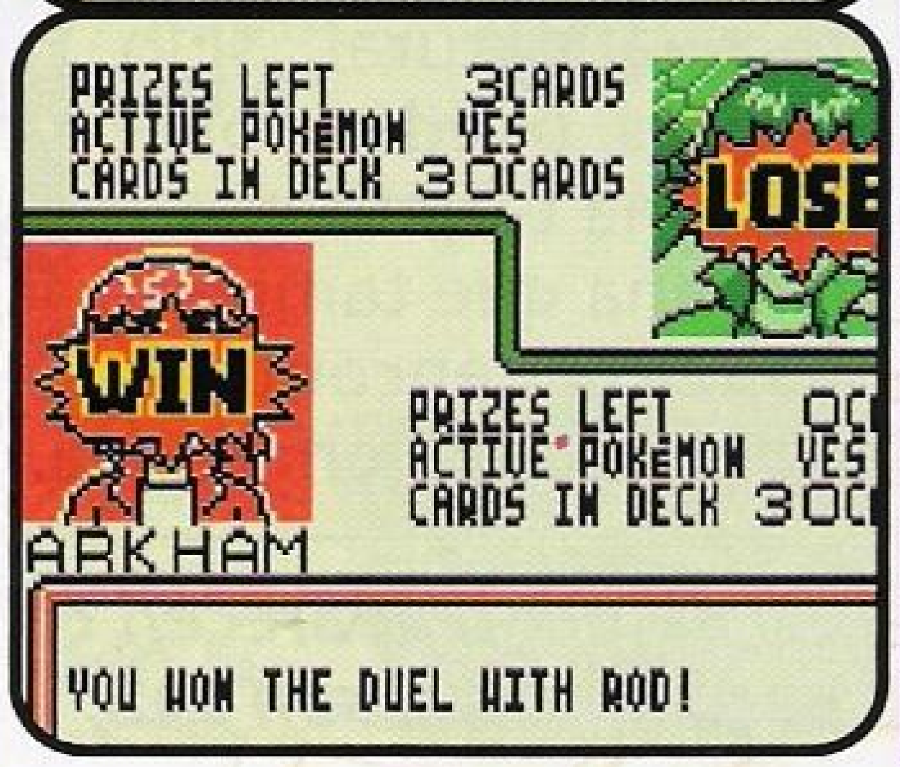






algunos Decks armados
con Pokémon variados,
para que puedas enfren-
tar a tus oponentes con
Decks de Pokémon que
puedan vencerlos según
el tipo. Luego de en-
frentar a los 3 primeros
expertos, puedes





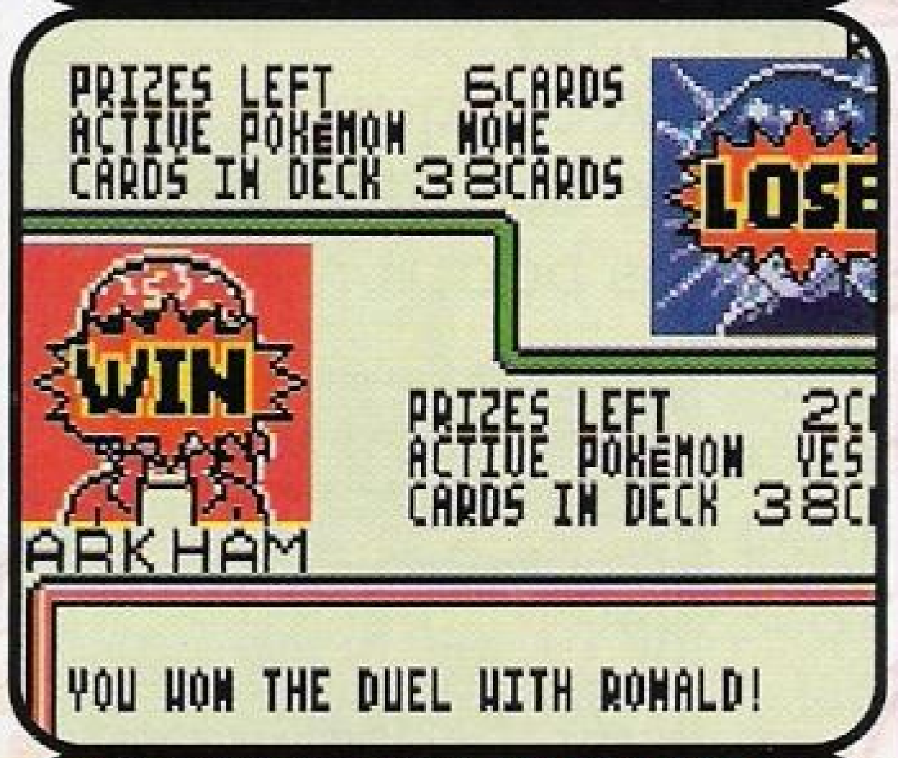
enfrentarte con el gran
Rod, si lo derrotas, las
legendarias tarjetas son
prácticamente tuyas.

Cualquiera pensaría que
es todo, que sólo nece-



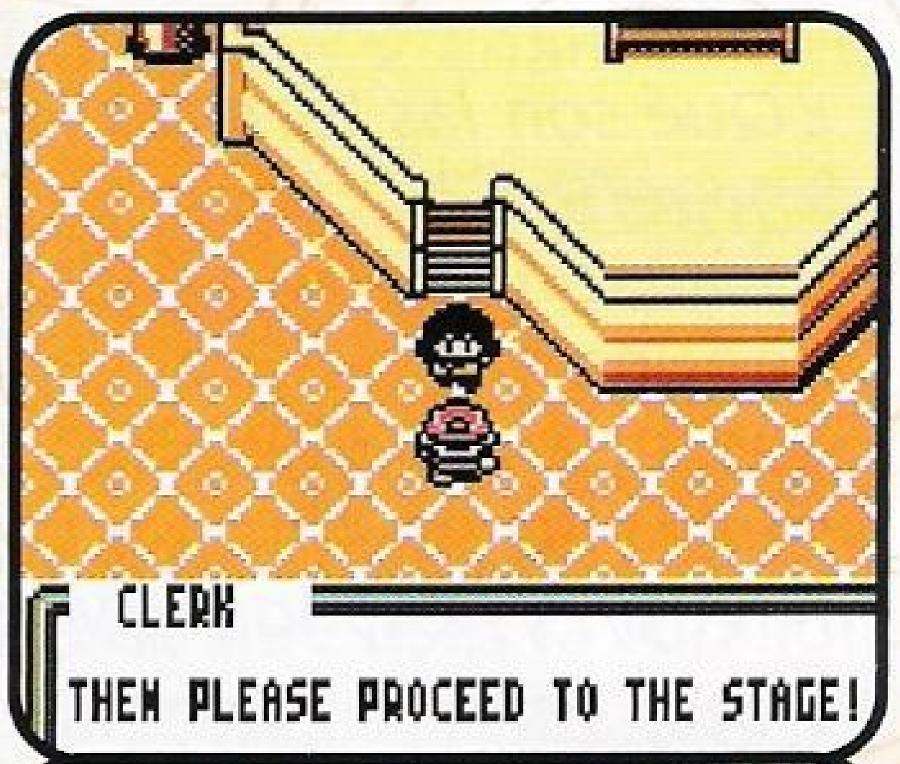
sitas tomar tus tarjetas
y puedes ir de regreso a
casa a presumirlas,
pero... ¡no!, "alguien"
llegó antes que tú y
posee las tarjetas; para
finalmente obtenerlas,
tendrás que vencerlo. Y
como simplemente no
podía ser de otra
manera, el latoso,
molesto y presumido
Ronald entra en escena
para retarte, si le ganas,
luego de hacerla mucho
de emoción, pasas al
gran salón, donde
flotan las legendarias
tarjetas.







Afortunadamente el
juego no termina ahí,
bueno, vas a ver los
créditos y todo eso,
pero si regresas al juego
(cosa que es necesaria,
si quieres tener todas
las tarjetas) a terminar
asuntos pendientes, te
darás cuenta que aún
cuando todos te
reconocen como un
Pokémon Trading Card
Master, nadie ha perdi-
do el gusto de retarte y
darte más y más tarje-
tas. Además es muy
común no poder entrar
a los torneos que se
llevan a cabo en el Cha-
llenge Hall, siempre es



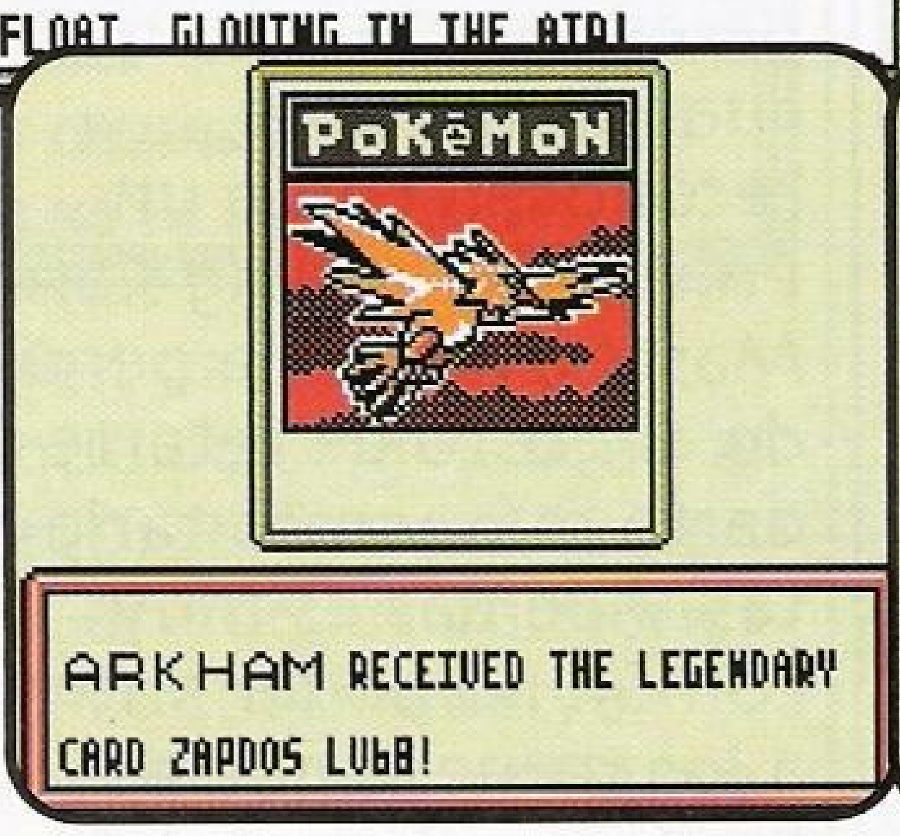




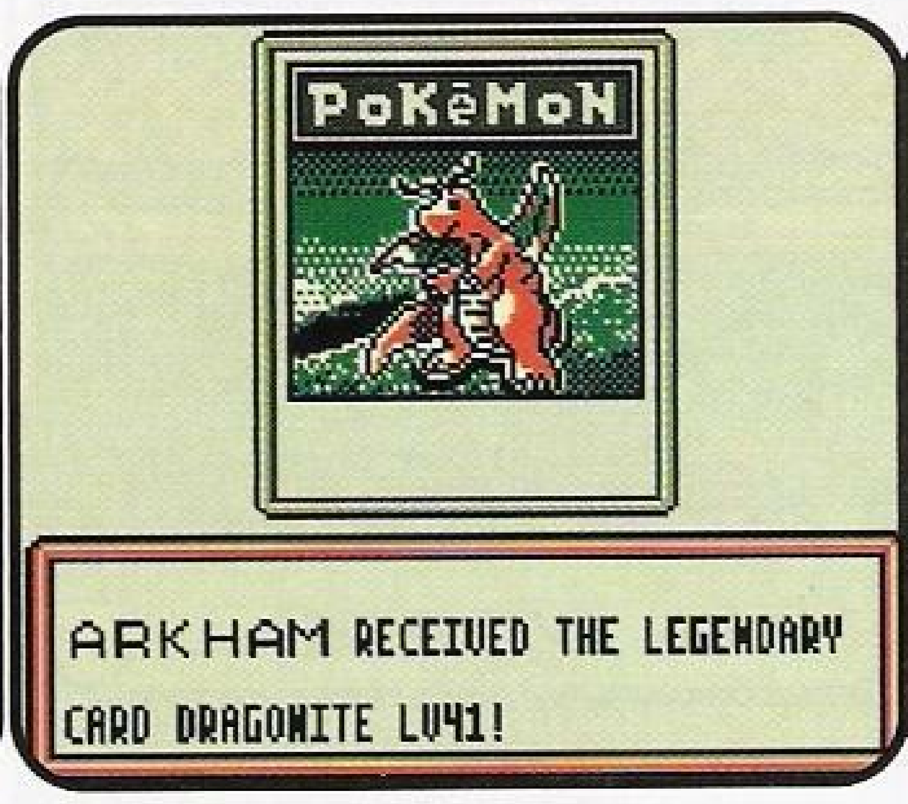
más sencillo cuando ya
tienes todas las meda-
llas, esto significa que
deberás regresar varias
veces al juego hasta que
se presente una oportu-
nidad para retar al últi-
mo campeón y obtener
una tarjeta especial.

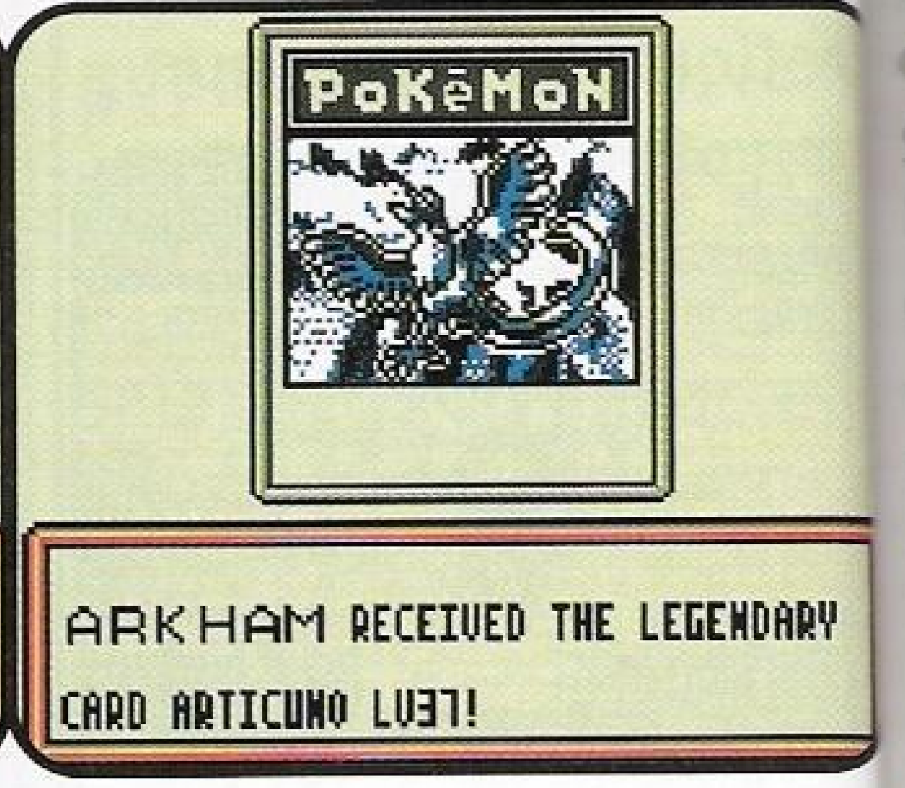


Como puedes ver a pesar de su similitud con la historia original, (Pokémon versiones roja y azul), bien vale la pena jugar Pokémon Trading Cards, pues ahora que conoces la historia, seguramente estarás imaginando cómo vivir tu propia aventura y dejar tu nombre marcado en la historia, como poseedor de las codiciadas Tarjetas Legendarias y como el mejor jugador de Pokémon Trading Cards del mundo.









PREGUNTAS MAS FRECUENTES

¿Qué son las tarjetas legendarias y en dónde las encuentro?
Estas son cuatro tarjetas especiales, y las obtienes una vez que vences a todos los peleadores que están en el Pokémon Dome. Estas tarjetas son Articuno Niv. 37, Dragonite Niv. 41, Moltres Niv. 37, y Zapdos Niv. 68.

¿Quién es Imakuni?
Este personaje aparece al azar en uno de los clubes mientras estás jugando, está vestido en un traje negro con orejas de ratón. Las primeras dos veces que lo vences te da cualquiera de los booster packs, la tercera vez que lo vences, él te dará la extraña y codiciada tarjeta especial de Imakuni (Imakuni Card).



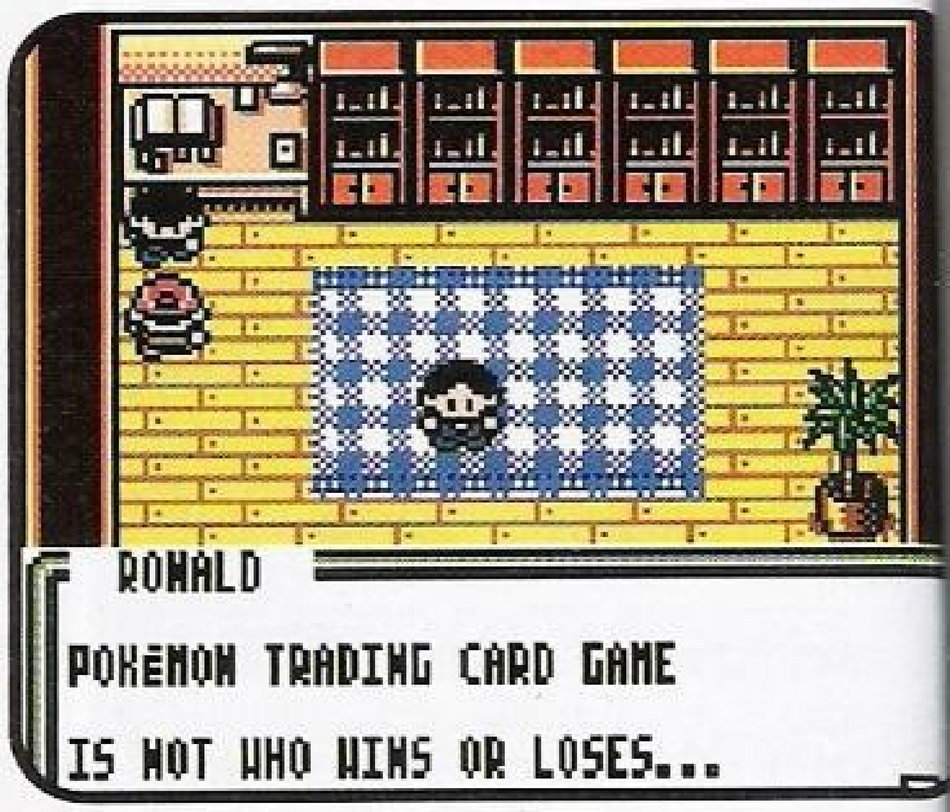




¿Para que son los símbolos que están en la parte inferior derecha de las imágenes de las tarjetas?
Estos símbolos te sirven para identificar de qué Expansion set viene esta tarjeta. La flor significa "Jungle Set", la garra significa "Fossil Set" y el GB significa que sólo encuentras esta tarjeta en el juego de Game Boy, y cuando no tiene ningún símbolo significa que esa tarjeta pertenece a un Set para principiantes, o que pertenece a un First Edition Booster Pack, o bien una tarjeta promocional.

¿Cuál es el máximo de tarjetas que puedes tener?
De cada una de las tarjetas, puedes tener hasta 99, entonces y si Pitágoras no se equivoca el máximo de tarjetas que puedes llegar a tener son 22,572.

¿Quién es Ronald?
Algunas veces al entrar a un club, Ronald te va a retar, él es algo así como tu rival natural, si lo vences, puedes obtener una tarjeta extraña que también puede ser encontrada en el Challenge Hall.

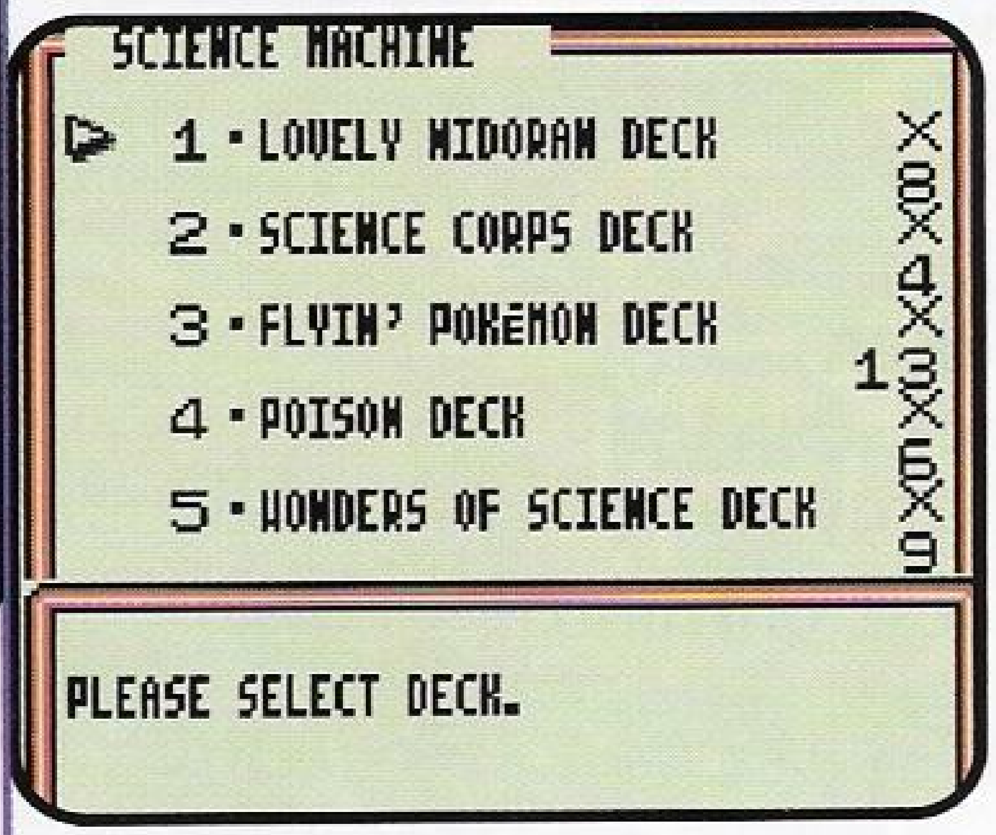


En el juego aparecen como límite 226 tarjetas, pero en total son 228, ¿cuáles son las que me faltan?
La tarjeta de Mew Niv. 15 y Venusaur Niv. 64 no se muestran en el álbum estas tarjetas, sólo puedes obtenerlas mediante Card Pop, (intercambio vía puerto infrarojo).

¿Cuál es el número más recomendable de Tarjetas de cada tipo que debo combinar para tener un buen Deck?

Un buen deck está formado principalmente por una buena combinación de tarjetas, no es necesario que tu deck contenga Pokémon del mismo tipo, pero sí es recomendable. Un Deck competitivo debe estar formado de al meos 14 tarjetas con Pokémon base, entre 20 ó 26 tarjetas de energía, según la conformación de tu Deck escogerás entre tarjetas de energía combinadas o del mismo tipo. Además necesitas entre 10 ó 15 tarjetas de Evolución, y finalmente entre 10 ó 15 tarjetas Trainer, esto claro, dependiendo del gusto o manejo que hagas de estas tarjetas. Otra manera es consultar los deck builders que están en el laboratorio del Dr. Mason Esto es sólo una sugerencia para formar un Deck balanceado, pero no olvides que la ventaja más grande que tiene Pokémon Trading Cards sobre cualquier otro juego de cartas, es que tú mismo escoges las cartas que vas a usar, y así formas tu Deck como a ti te funcione mejor.





Glosario

Active Pokémon:

El Pokémon activo es el que está en la arena, sólo tu Pokémon Activo (Active Pokémon) puede atacar.

Arena:

Arena es el lugar donde los Pokémons que ya pueden pelear están colocados, el juego procede usando tu Pokémon activo en la arena y empleándolo en tu turno.

Attack:

Escogiendo el ataque (attack), tu Pokémon peleará contra su oponente. Tu Pokémon necesita para esto, tarjetas de energía para poder atacar. El número de tarjetas que necesite para el ataque, depende del ataque que va a realizar; el Pokémon activo es el único que puede atacar, y sólo puede hacerlo durante tu turno.

Basic Pokémon:

Estas tarjetas son las únicas (en cuanto a Pokémon se refiere) que pueden ser jugadas directamente de tu mano al Play Area. Estos Basic Pokémon tienen la función de ser la base para las Evolution Cards, sin ellas no puedes hacer más fuertes o resistentes a tus Pokémon. Ejemplos de estas tarjetas básicas pueden ser, Squirtle, Bulbasaur y Charmander.



Bench:

Bench es el lugar donde colocas a los Pokémon que están jugando pero que aún no están listos para pelear, mientras estén en este lugar, los puedes preparar, dándoles tarjetas de energía en caso de que uses la función Retreat, o para estar listos en caso de que tu Pokémon activo sea vencido. Puedes colocar hasta 5 Pokémon en tu Bench.

Bench Pokémon:

Los Pokémon que están en juego, pero que no están peleando, se llaman Bench Pokémon, pueden estar listos para salir en cualquier momento. En caso de que el Pokémon activo quede K.O. y no tengas un Pokémon listo en tu Bench Pokémon, pierdes la partida.

Damage Counter:

Representa la cantidad de daño que ha recibido alguno de tus Pokémon, cada Damage Counter representa 10 HP's. Si un Pokémon con HP de 30 tiene 3 Damage Counters ha recibido 30 HP de daño, y está K.O.

Deck:

Está formado por 60 cartas, tú mismo lo conformas dependiendo de las tarjetas que tengas. Es la pila de cartas de la cual vas a tomar una en cada turno para jugar, si se te terminan las cartas del Deck, pierdes el juego.

Discard Pile:
La pila done pones las tarjetas que ya se usaron se llama Discard Pile, es posible revisar el tuyo y el de tu oponente, con la tarjeta Trainer que permite hacerlo.

Energy Card:
Estas tarjetas son el poder de tus Pokémon, ya que los habilitan para efectuar los ataques. Existen 7 tipos diferentes de Energy Cards:

- Tipo Grass
- Tipo Lightning
- Tipo Psychic
- Tipo Fire
- Tipo Fighting
- Tipo Water
- Double Colorless

Sólo puedes usar una de estas tarjetas por turno y son acumulables.

Evolution Card:
Estas tarjetas se juegan sobre las Basic Pokémon, (en algunos casos, puede ser también sobre la primera evolución) para hacer a tus Pokémon más fuertes. Existen los niveles 1 y 2 de Evolution Cards. Si no tienes Basic Pokémon en tu Play Area, no podrás usar tu tarjeta de evolución de nivel 1, y sin el nivel 1 no puedes usar la del nivel 2, en cambio si ya pusiste tu Basic Pokémon y en tu mano tienes las tarjetas de evolución 1 y 2 en tres turnos, puedes tener a tu Pokémon en nivel máximo de ataque.

Hand:
Las cartas que supuestamente sostiene cada jugador se llama Hand (mano), y son las tarjetas que puedes ver en tu turno, no hay restricción en el número de cartas que puedes tener, puedes manejar en algún momento hasta 20 tarjetas en tu mano.

Pokémon Power:
El Pokémon Power (PKMN Power) puede ser utilizado sólo por Pokémon activos o que ya están en la Bench. Algunos de estos poderes pueden hacerse efectivos sólo con poner la tarjeta en el Play Area, pero para algunos sólo tienes que escoger la función PKMN Power.



Prizes
Se colocan al principio de cada enfrentamiento pueden ser de 3 a 6 dependiendo de tu contrincante, se toman de tu Deck y se colocan boca abajo de manera que no sepas cuál es la carta que vas a tomar aquel que recoja todos sus premios antes que el oponente es el ganador.

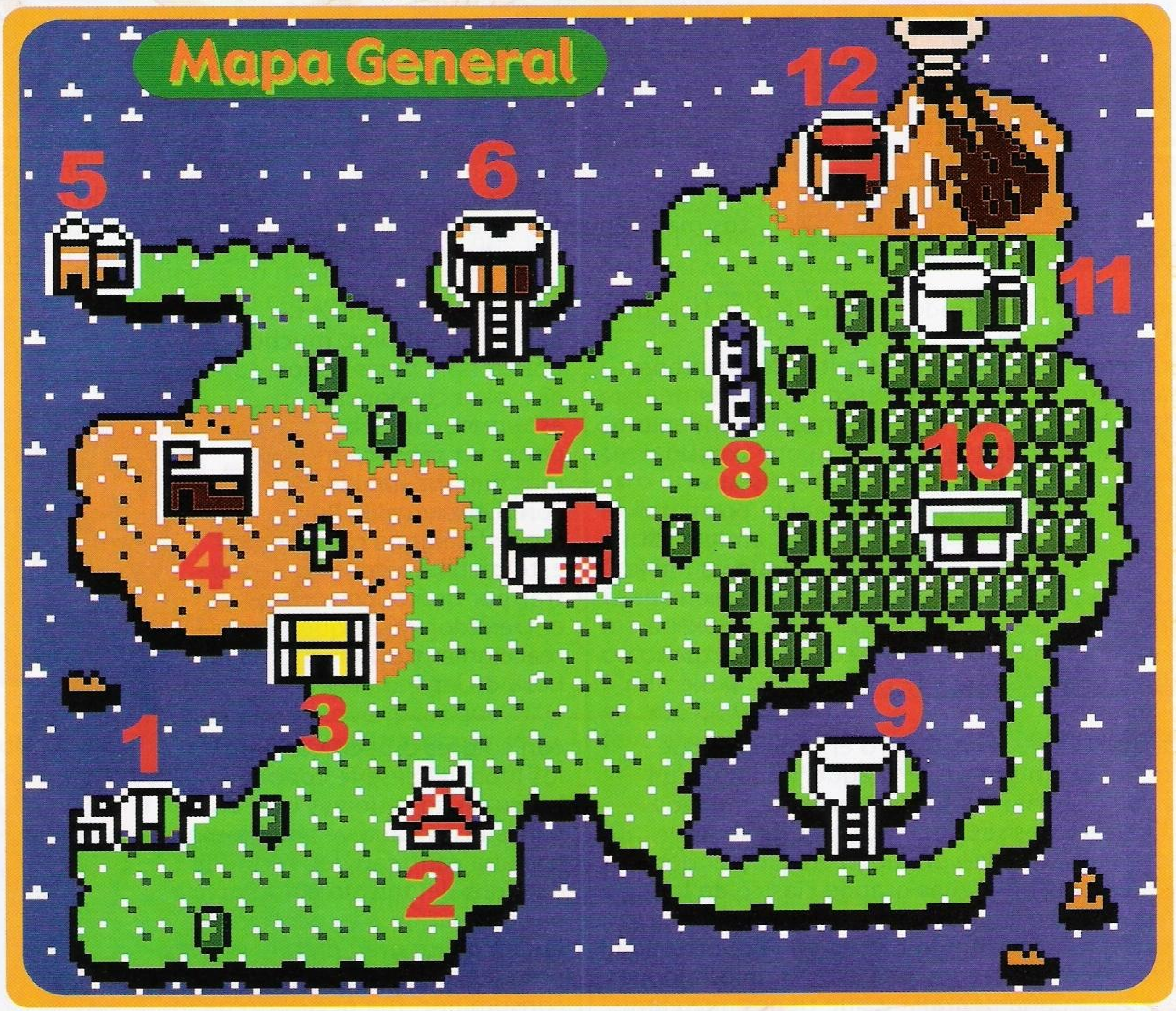
Trainer Card
Estas tarjetas son de soporte, hay muchas tarjetas de este tipo y cada una tiene una función y efecto diferente, estas tarjetas se usan durante tu turno siguiendo las instrucciones de la tarjeta y luego desechándolas al Discard Pile. Puedes usar en tu turno todas las que quieras, siempre y cuando, estén en tu mano.

Resistence:
Algunos Pokémon muestran mayor resistencia a ataques dependiendo de la naturaleza y el tipo de Pokémon que los ataque, al presentarse la palabra Resistence durante un ataque el Pokémon evitará 30 damage counters.

Retreat:
Cuando escoges Retreat, puedes cambiar a tu Pokémon activo con los Pokémon que tienes en tu Bench. Para realizar este movimiento, tienes que sacrificar algunas tarjetas de energía, cada Pokémon exige un número diferente de tarjetas por cada vez que lo cambias. Una vez que escoges Retreat, debes descartar el número de tarjetas de energía que pide el costo por Retreat que está en la tarjeta de cada Pokémon que quieras mover.

Weakness:
Algunos Pokémon presentan mayor debilidad, dependiendo de la naturaleza y el tipo de sus adversarios, si un Pokémon muestra la palabra weakness mientras es atacado, el daño de cada ataque será el doble.

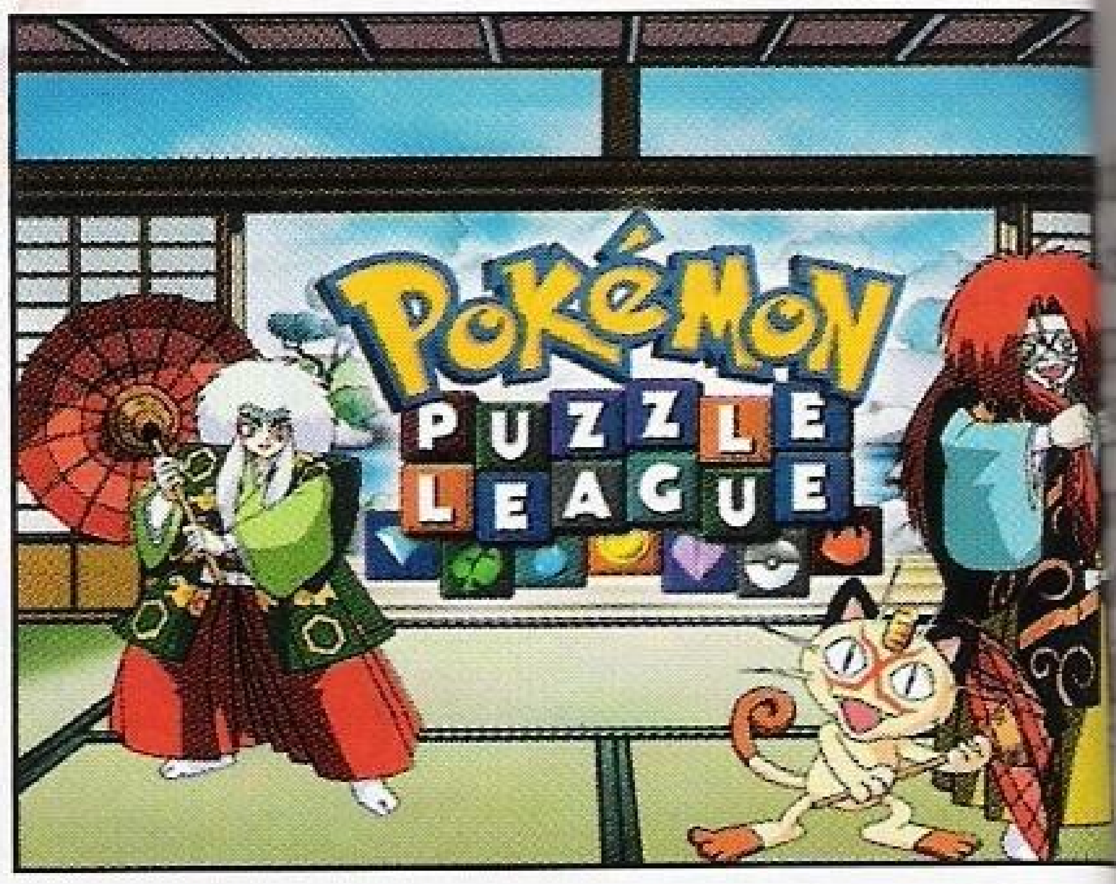
1 FIGHTING CLUB
2 MASON LABORATORY
3 ROCK CLUB
4 LIGHTNING CLUB
5 CHALLENGE HALL
6 ISHIHARA'S HOUSE



7 PSYCHIC CLUB
8 POKEMON DOME
9 GRASS CLUB
10 WATER CLUB
11 FIRE CLUB
12 SCIENCE CLUB

Como puedes ver Pokémon Trading Cards es algo que tienes que conocer y jugar, en caso de que estés tratando de decidir por cuál sería mejor empezar, te recomendamos que escojas el que más te guste, porque es un hecho que uno te llevará al otro, ambos son muy buenos, aunque quizá el juego de GBC sea una opción un poco más sencilla, rápida y práctica. A final de cuentas la decisión es tuya, y el chiste es esforzarte en cualquiera de los dos casos por ser el mejor. Para no perder el estilo que lo caracteriza, Pokemón Trading Card es la mejor traslación que se ha hecho para un sistema portátil (y al parecer para cualquier otro sistema), de un juego de este tipo, su modo de juego sencillo y su gameplay, parecido al de los cartuchos de Pokémon originales, hacen de él una combinación efectiva y muy divertida. Si a esto le sumamos la posibilidad de tener prácticamente toda la información de una tarjeta real, y tener la mayoría de las tarjetas en tu sistema portátil, tendremos como resultado el mejor juego de este tipo en muchos años.

Guía Pokémon Puzzle League



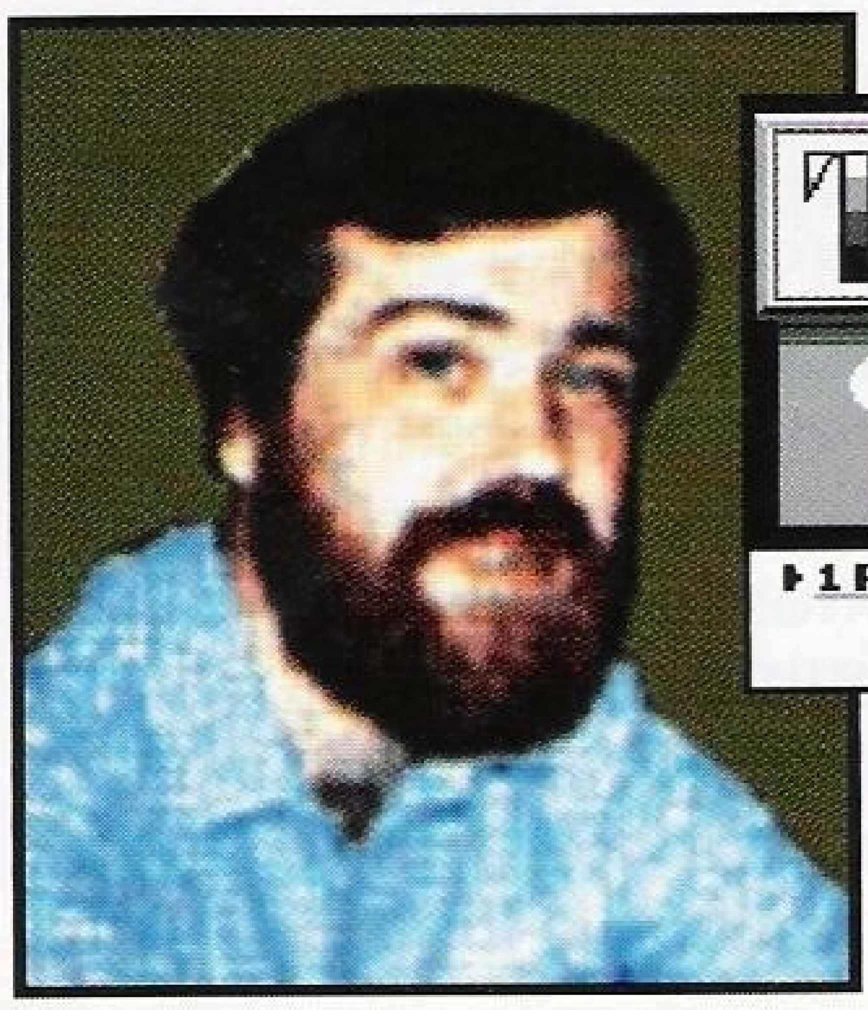
Qué mejor manera de empezar el año, que tener en tus manos este súper especial, lleno de información y tantas sorpresas, y qué mejor manera de completar este súper número de colección que sumergirte en esta nueva aventura conocida como Pokémon Puzzle League.

Seguramente ya lo viste en el "a fondo" que te presentamos e[l] año pasado, pero qué mejor que convertirte en todo un maestr[o] siguiendo nuestros consejos y tips, para que cuando lo tengas e[n] tus manos puedas sacarle todo el jugo posible y disfrutar horas [y] horas junto con los personajes de Pokémon.

Resulta algo complicado decirte algo de Pokémon que no sepas, de unos años para acá este fenómeno ha rebasado los límites de las modas pasajeras para convertirse en un ícono de nuestra sociedad, y como definitivamente este milenio no podía empezar de mejor manera que con un especial de Pokémon, qué te parece si nos dejamos un poco de la nostalgia y te presentamos este nuevo reto para Ash y sus amigos. Si creíste que ya habías visto todo, y que ya habías jugado todo, prepárate porque lo que viene seguramente te va a dejar con la boca abierta. Como seguramente sabes, este es un cartucho innovador en lo que a la tradición de Pokémon se refiere; aunque verás batallas múltiples, muchos Pokémon y caras conocidas, para tener éxito en este cartucho deberás poner en práctica mucho más que tus habilidades como entrenador Pokémon, de alguna manera, en este cartucho deberás demostrar por qué te consideras entrenador, y de qué manera reaccionan tus Pokémon a la hora de las batallas.



Para que te quede más claro el concepto que maneja Pokémon Puzzle League, hagamos un poco de historia: como seguramente muchos asiduos lectores sabrán, hace más de 10 años, Alexey Pajintov ideó un juego que con el tiempo se convertiría en el más grande clásico de los juegos portátiles, seguramente lo recuerdas y lo conoces, todo el mundo ha tenido la oportunidad de alguna vez enfrentarse a esos simples bloques que caen en una pantalla y que tienes que eliminar con destreza y rapidez. Debido a su gran éxito comercial y al increíble potencial de la idea, en Japón se mejoró el concepto original imprimiendo un poco más de dificultad al conocido juego tradicional, se le conoció como Puyo Puyo, y a diferencia de su predecesor, en esta versión, además de incluir de alguna manera el concepto original de Tetris, incrementó el reto para los videojugadores con colores específicos para los blobs (así se le conoce a los cuadritos que ves caer en la pantalla), y cada vez que juntabas una cantidad determinada de blobs del mismo color, aplicabas un castigo a tu oponente. Luego de un gran éxito y una sorprendente respuesta por el público consumidor, fue necesario mejorar y unificar el concepto de Puyo Puyo, y finalmente, en Japón nació lo que en realidad es la base de Pokémon Puzzle League, el Panel de Pon (Paneru de Pon) reunió lo mejor de los dos conceptos anteriores, y por si fuera poco, incrementó lo que parecía imposible, el reto, la diversión, y sobre todo el valor de replay, que en algunos casos y para algunos gustos era lo más complicado para mejorar. En América tuvimos la oportunidad de seguir de cerca esta "evolución", quizás no de la misma manera que en Japón, pero





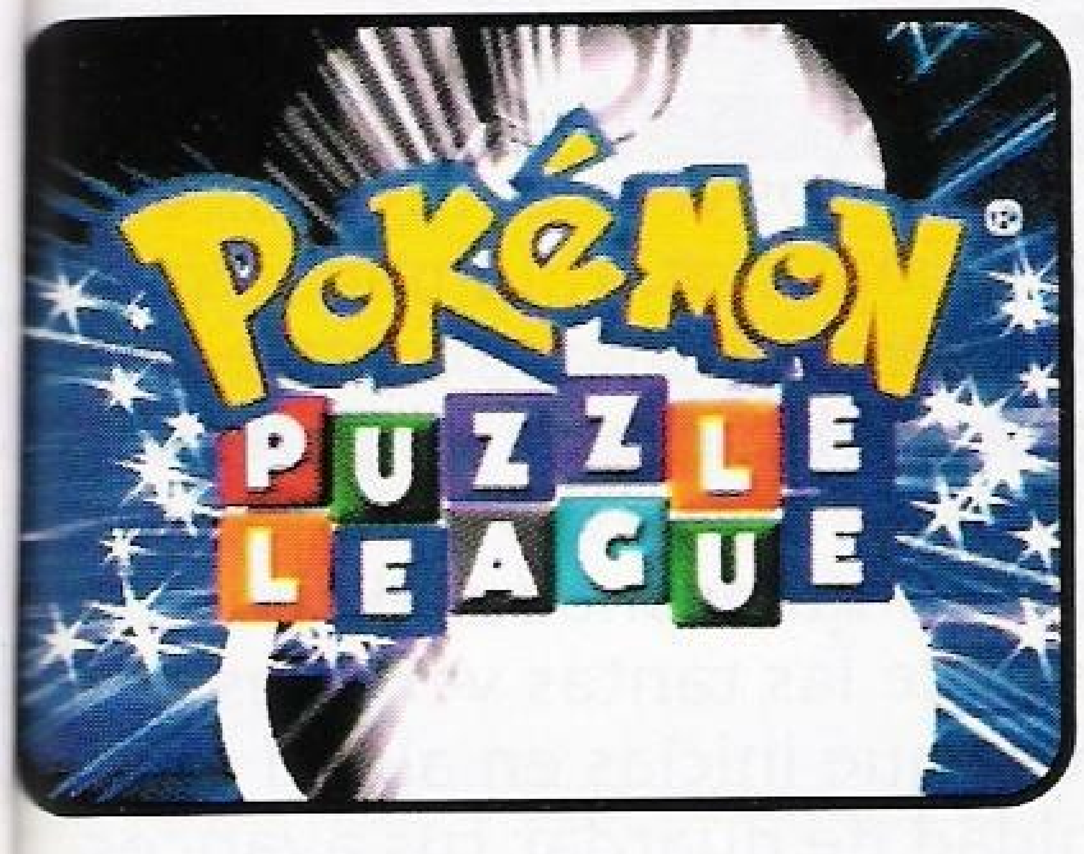


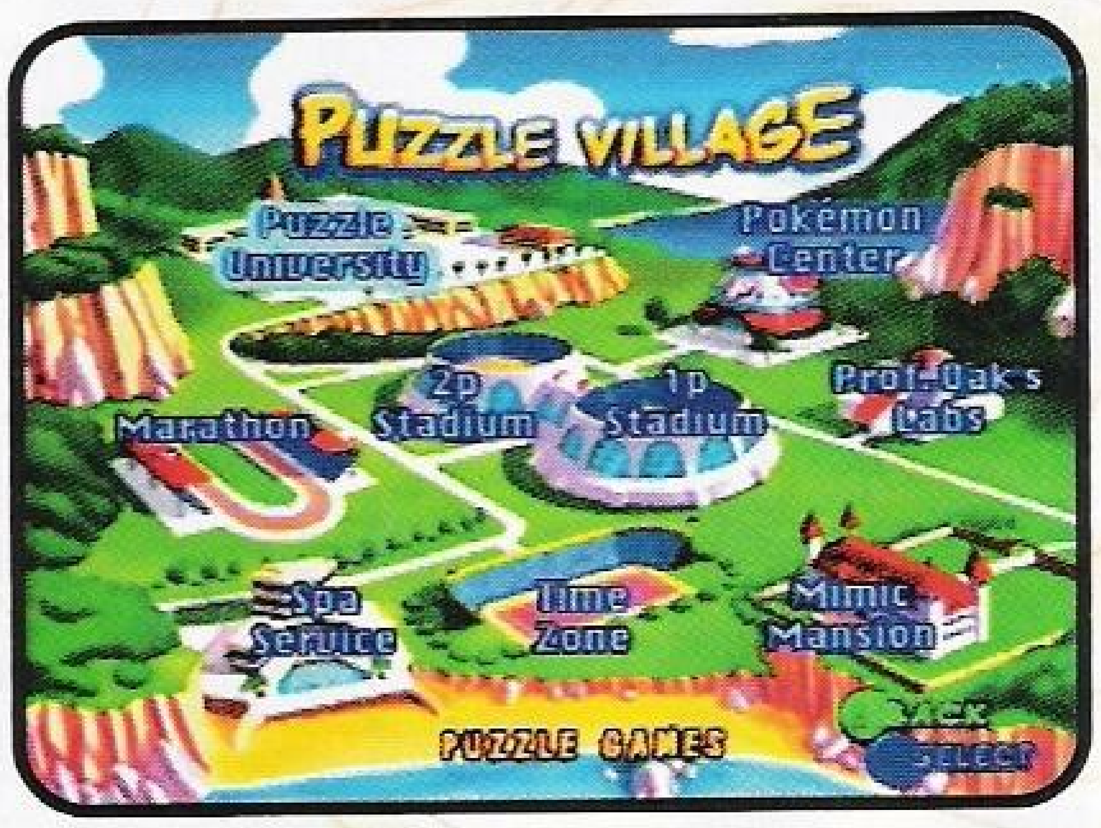
disfrutando de lo mejor de los dos conceptos que dieron vida al Panel de Pon. Primero tuvimos para el GB, el Tetris clásico, luego tuvimos para el SNES el Tetris Attack, que mostraba ya algunos recursos novedosos, que mejoraban el juego original, y finalmente tuvimos el Tetris para N64, que a pesar de no ser más que otra versión para el Tetris clásico, tenía uno que otro detallito que lo hacían interesante. Lo más rescatable de este recuento es sin duda la versión de Tetris Attack, ya que por primera vez los juegos en modo multiplayer o contra el CPU, el reto no era simplemente evitar quedar completamente sepultado bajo las piezas que caen y llenan tu pantalla, sino tratar en cada movimiento la jugada perfecta para evitar que se saturara la pantalla y al mismo tiempo lanzar sobre tu oponente un castigo, que dificultaría sus movimientos llevándolo finalmente a saturar su pantalla y perder.

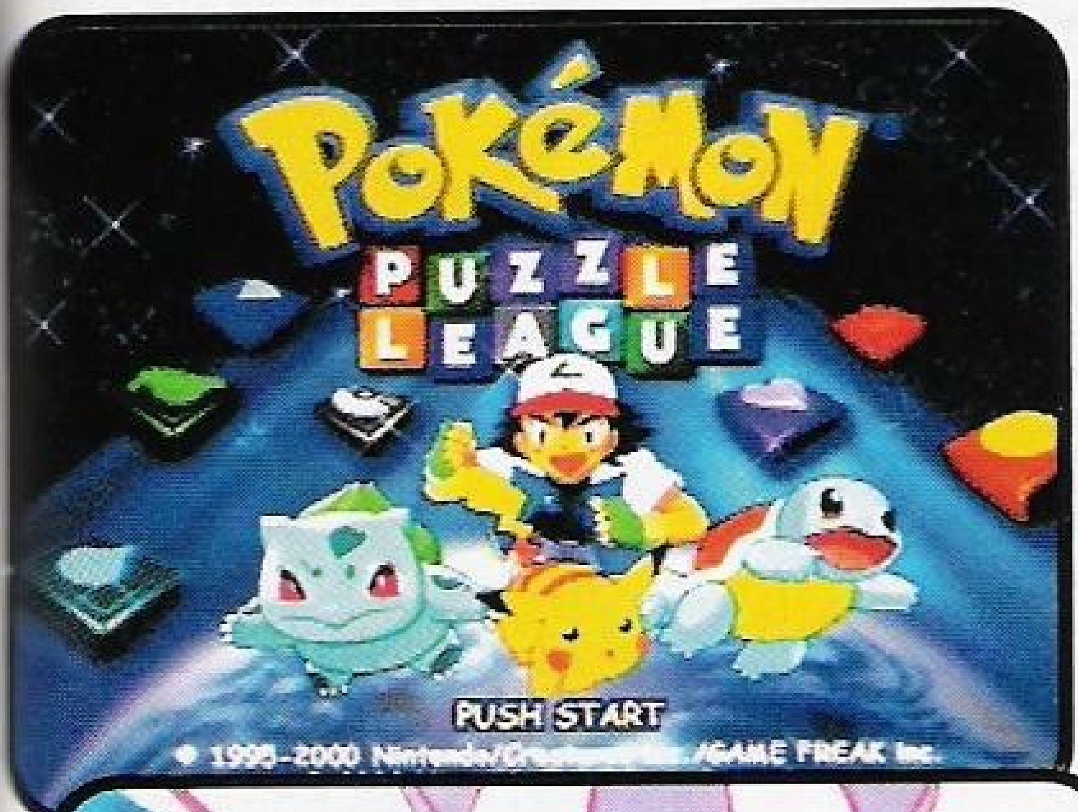


Quizá para su tiempo Tetris Attack no fue muy notable, para la gente era algo complicado creer que el concepto podía mejorarse, así que en general no tuvo mucho éxito, o al menos no lo tuvo comparado con la versión original y la que finalmente todos prefieren.

Ahora bien, tenemos que dejar en claro que el Panel de Pon no es un concepto que se perdió del todo, ya que en Japón salieron múltiples versiones que combinaban el concepto con personajes de caricaturas y personajes diversos, quizá lo que tenía que suceder para que este producto tuviera la trascendencia necesaria sería combinarlo con otro concepto comercial gigante como Pokémon y llegar a la categoría de "clásico" con las mejoras y las innovaciones necesarias, ¿emocionante no crees?, pues es esto precisamente lo que vas a encontrar en Pokémon Puzzle League, un magnífico juego con gran potencial para convertirse en uno de tus favoritos, ¡toma tus pokébolas y prepárate que la batalla está por comenzar!

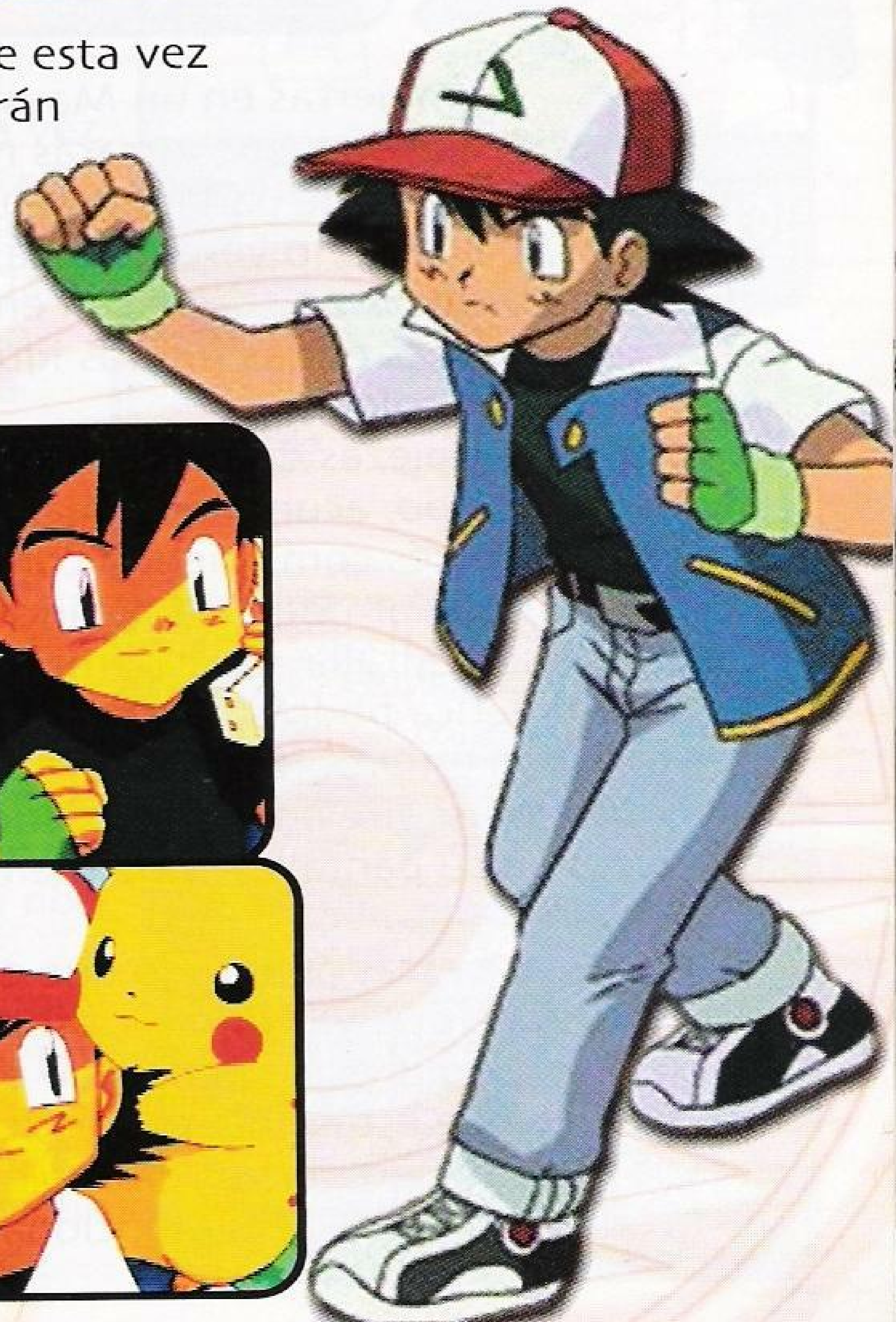






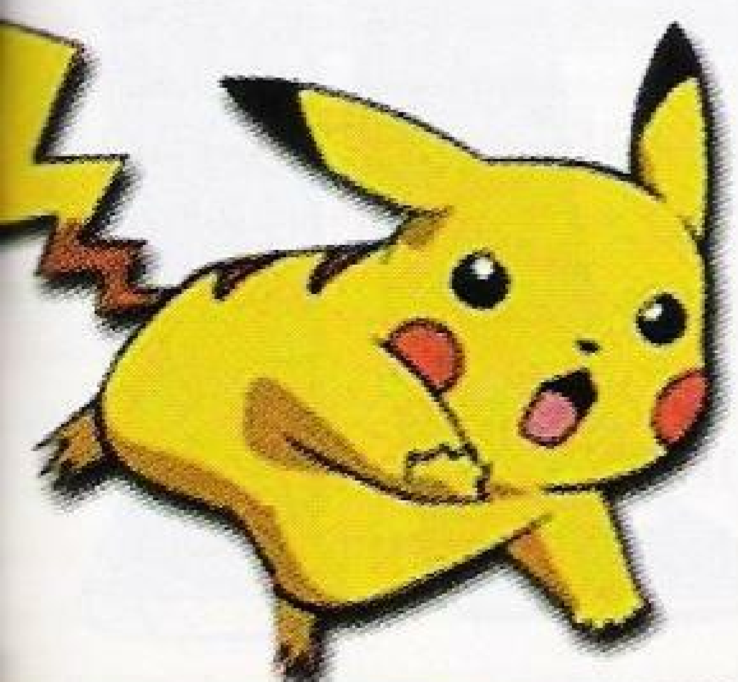


Esta nueva aventura comienza cuando Ash se entera por medio del Dr. Oak que ha sido elegido para entrar en un nuevo torneo para poner a prueba una vez más sus capacidades como entrenador Pokémon, sin conocer exactamente las reglas o el método de este nuevo torneo Ash se desplaza junto con Pikachu al Puzzle League Village, para ingresar al torneo y demostrar una vez más quién es el mejor entrenador del mundo, aunque esta vez las cosas no serán tan sencillas como en las batallas y los torneos normales.



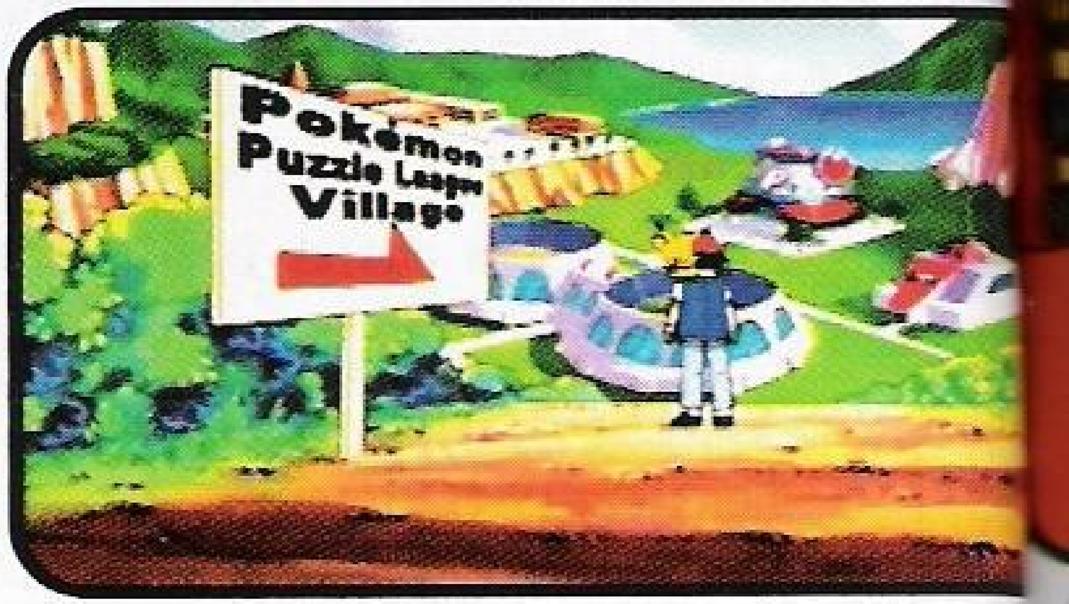








Una vez en el torneo, y ya que fuiste seleccionado en el Torneo Oficial de la Puzzle League, (y pocos son los elegidos para este gran honor), podrás enfrentarte contra los mejores entrenadores de Puzzle League Village. Para este torneo, y como es costumbre en la tradición Pokémon, todo gira entorno a las batallas entre Pokémon, aunque la diferencia con las batallas normales te parecerá muy extraña, la fórmula sigue siendo la misma, aunque honestamente esta nueva forma de batalla no le pide nada a las otras versiones, y un poco más adelante te darás cuenta por qué.





Para que puedas competir y ganar en Pokémon Puzzle League tus dedos, el manejo del control, y la velocidad de reacción de tu mente deberán trabajar a una súper velocidad y así des un buena batalla en cada pelea, cuando te



conviertas en un Maestro Pokémon de Puzzle League, encontrarás nuevas y múltiples maneras de ganar en el juego, aunque la idea básica como lo veremos más adelante es eliminar las piezas que aparecen en tu pantalla acomodando tres o más figuras iguales (misma forma, mismo color).
Mientras más piezas de la misma forma elimines al mismo tiempo, acumularás más puntos, y en caso de que estés compitiendo con otro entrenador, podrás enviar poderosos e incómodos ataques a su pantalla, de esta manera y con un poco de práctica podrás lanzar pesados combos que pondrán en problemas a tu contrincante provocando así que no pueda reducir la cantidad de piezas en su pantalla y finalmente pierda.

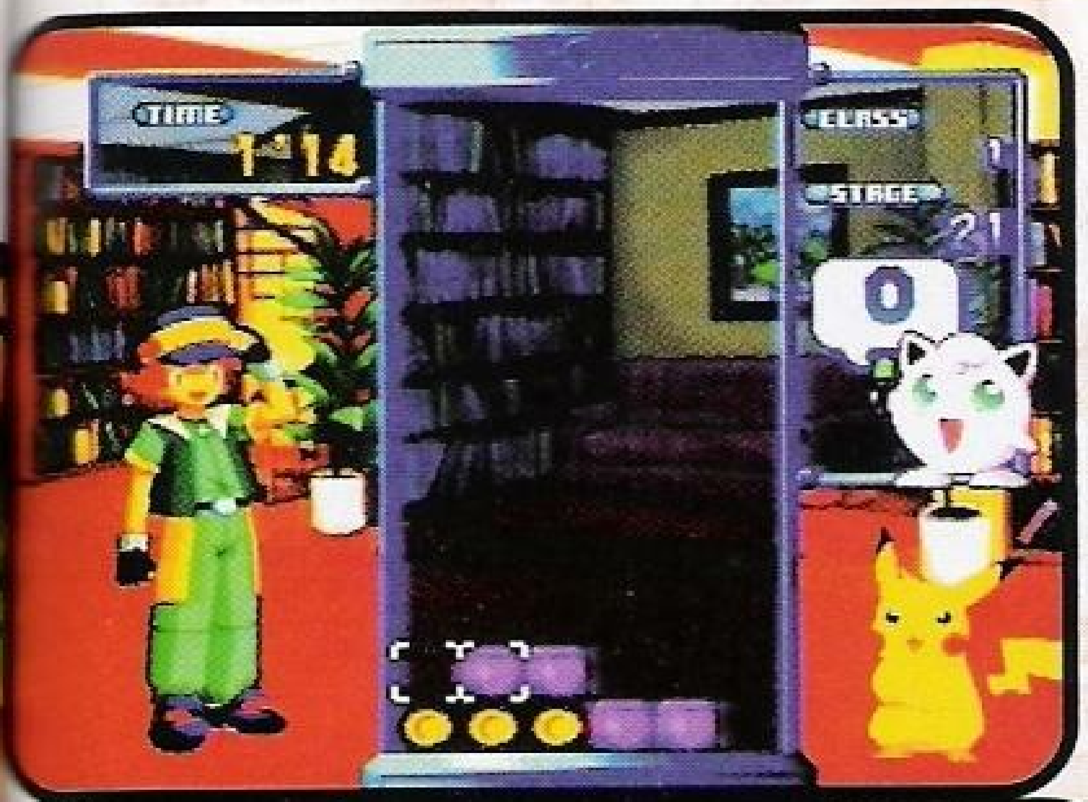
Seguramente estás pensando que esto no sale de lo común o lo que ya conoces, afortunadamente, (y en caso de que estés pensando eso) , permítenos decirte que estás equivocado, en Pokémon Puzzle League descubrirás múltiples, diferentes y divertidos retos, desde el emocionante y complicado modo 3D Puzzle, hasta el súper reto de todo entrenador en Puzzle Village: Puzzle University.
Hablar de Pokémon Puzzle League es traer a la mente muchas cosas, es quizá caer en el error de pensar que este cartucho no es más que el resultado de la combinación de los conceptos más exitosos en lo que a videojuegos se trata,pero a pesar de esto, no darle una oportunidad a este cartucho sería caer en otro error, mejor empecemos.

Antes de analizar uno a uno los modos de juego te mencionaremos una de las tantas ventajas de este cartucho, cada vez que inicias en algún modo, tienes la oportunidad de guardar tus avances y récords en un archivo con tu nombre, Pokémon Puzzle League tiene la ventaja de que puedes guardar 8 archivos diferentes, quizá a primera vista te parecerá poco, pero cuando te des cuenta de todo lo que registra y guarda cada archivo te sorprenderás, con esta ventaja y la posibilidad de usar un archivo " guest" (en caso de que sólo quieras jugar una "reta" sin guardar la información), Pokémon Puzzle se convierte en un cartucho confiable y con la súper ventaja de almacenar información como lo veremos más adelante.
Ahora sí, veamos uno a uno los modos de este cartucho.





PUZZLE UNIVERSITY





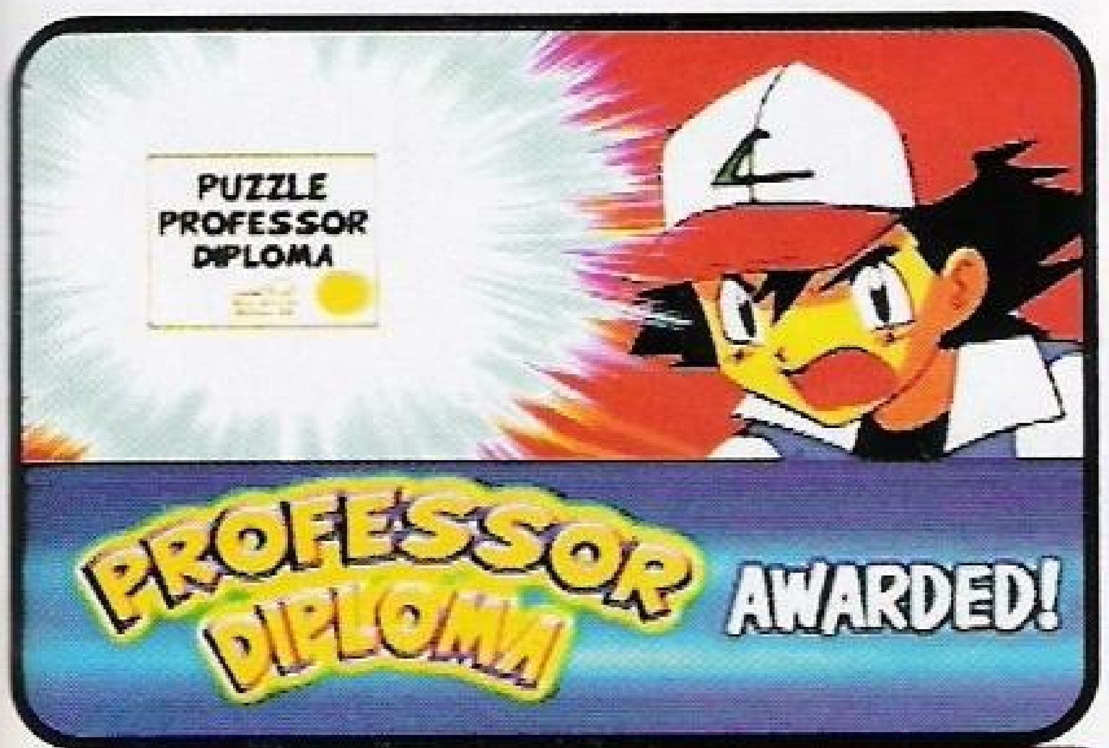
Qué mejor para profundizar en esto del Pokémon Puzzle League, y describirte mejor cada modo de juego que empezar por uno de los más divertidos retos en Puzzle Village: Puzzle University. Seguramente te vienen a la cabeza varias preguntas, a final de cuentas ¿qué se puede hacer en una universidad "Puzzle"? ¿algún exámen para eliminar "cuadritos"?...pues sí efectivamente de eso se trata, para empezar tu carrera como Maestro en batallas de Pokémon Puzzle, debes asistir a la Puzzle University (no es forzoso pero sí muy recomendable). Lo que vas a encontrar ahí es algo así como una guía para marcar el parámetro de conocimientos que tengas en los juegos de Pokémon. Esta opción está dividida en dos categorías Regular Puzzle y Custom Puzzle primero vamos a ver el Regular Puzzle, una vez que seleccionas la opción, y luego de registrar tu nombre para dejar listo tu archivo, te encontrarás con los primeros ejercicios de Puzzle University, los primeros te parecerán muy sencillos, pero conforme avances en el juego, encontrarás que los ejercicios se vuelven más y más complicados.



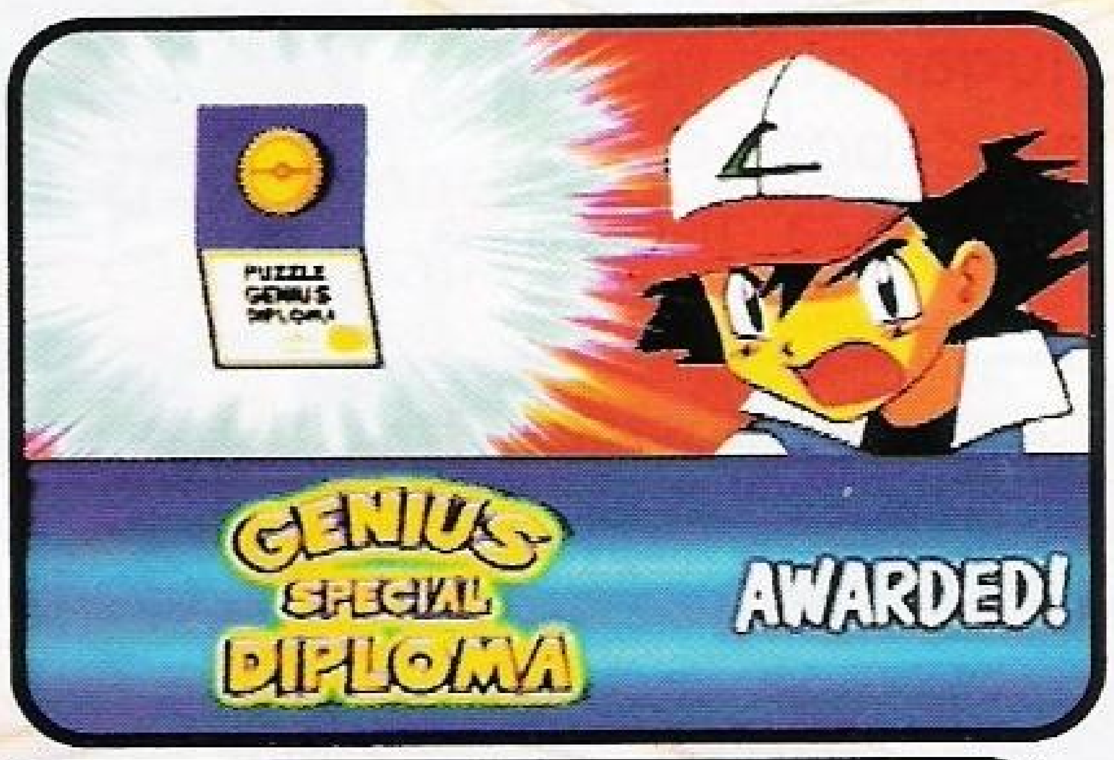


Regular Puzzle

Lo que tienes que hacer es eliminar las piezas que te indican con movimientos determinados, en el menor tiempo posible, es decir, el chiste es armar una cadena o castigo a partir de dos o más movimientos, en pocas palabras se trata de eliminar todas las piezas con la cantidad de movimientos que te dan, si lo haces podrás pasar al siguiente ejercicio, pero si no lo haces, el reloj seguirá tomando el tiempo, y mientras más tiempo te tome terminarlos, más afectado se verá tu récord. En total son 3 categorías conocidas como "Classes", para empezar, tienes los primeros ejercicios del Class 1, en estos ejercicios empiezas a desarrollar los movimientos básicos para eliminar piezas, son en total 30, sólo en el primer Class, una vez que los termines, (no es nada sencillo) podrás abrir la opción: Class 2 en esta categoría encuentras 50 ejercicios, esta vez se dividen en tres categorías, Basic, 3D, y Action.Class 3, los que están en la categoría basic son un poco más complejos que los de la Class 1, en la categoría de 3D encuentras puzzles a resolver con la pantalla en modo 3 D, aunque en esta categoría no los veas muy difíciles están muy interesantes, y por último está la categoría Action, donde tendrás que usar un poco de









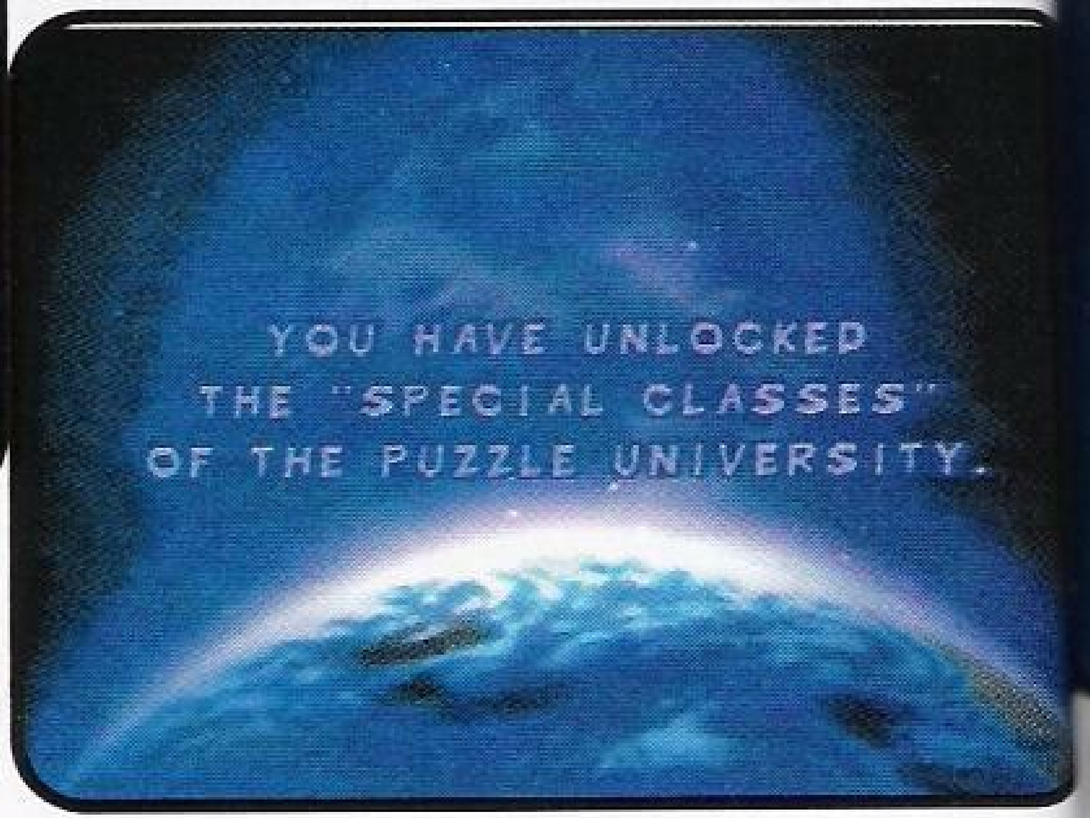




técnica y mucha pericia para lograr resolver los puzzles. Finalmente está la categoría Class 3, donde encontrarás aproximadamente 50 ejercicios. Por si esto fuera poco una vez que termines de hacer todos los puzzles de la clase normal, puedes empezar la clase especial, para toparte finalmente con un total de más de 250 ejercicios, ¿interesante



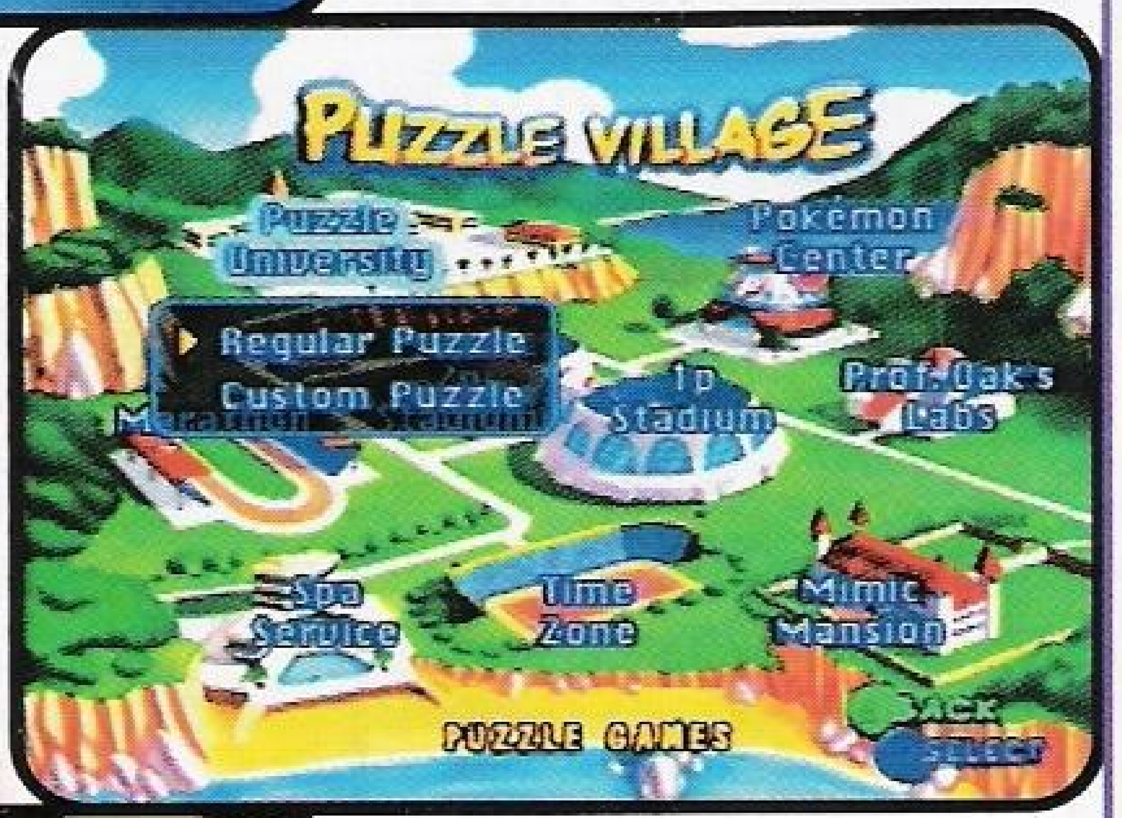
verdad? No olvides que cada vez que concluyes un modo de ejercicios. recibes un diploma especial.



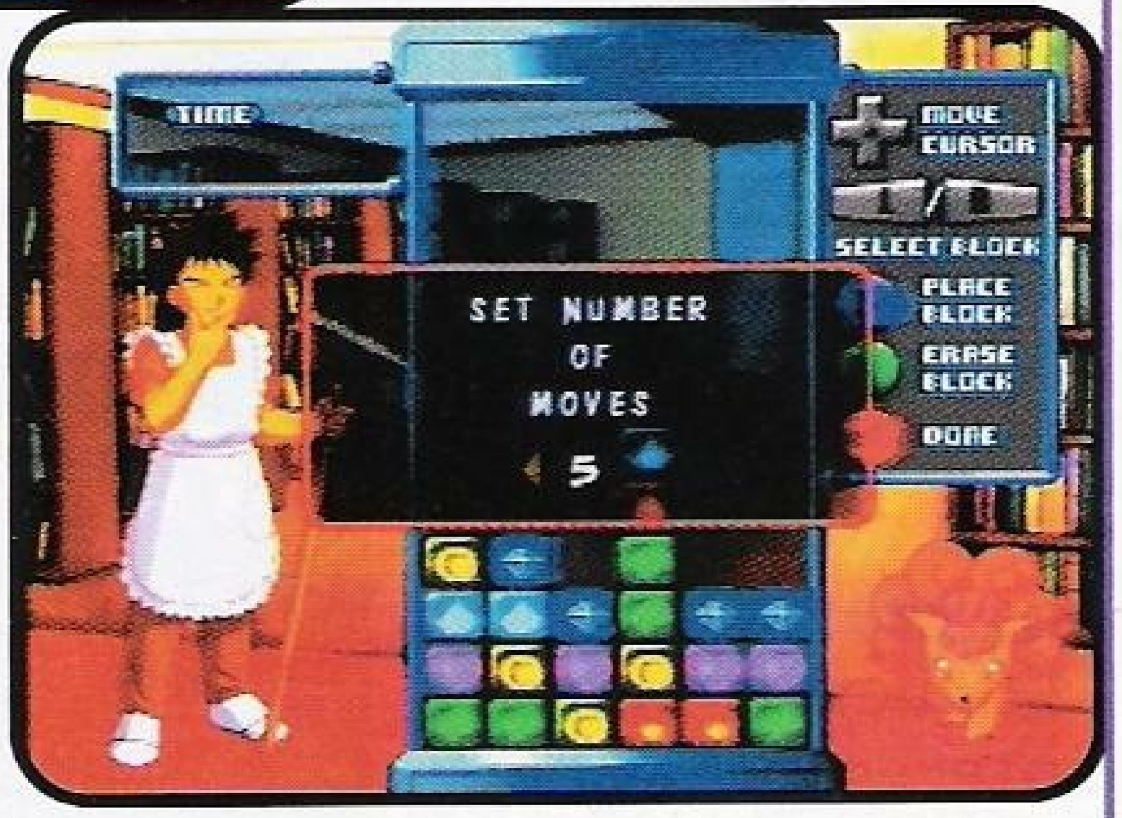
Costume Puzzle



Esta opción al principio te parecerá medio aburrida, pero tiene mucho chiste. En esta opción puedes crear tus propios Puzzles, y determinar la cantidad de movimientos necesarios para eliminar las piezas, puedes ponerlas en el lugar que quieras y escoger el tipo de pieza que vas a usar, el tipo, el color, etc. Una vez que seleccionas la opción Custom, puedes escoger la opción de Edit, como su nombre lo indica en esta opción puedes crear y editar tus propios puzzles, y una vez que los armes y los pruebes, puedes guardarlos. La opción de Edit está dividida en cuatro modos, el primero te permite crear tus puzzles, con la segunda, Delete, puedes borrarlos, con la tercera, Change, puedes cambiar el fondo







y la estructura de tu puzzle sin necesidad de crear uno nuevo, y finalmente con la opción Controls, puedes configurar el control para que sea más sencillo para ti coordinar los comandos y botones para armar tus puzzles. Puedes almacenar hasta 15 ejercicios por cada archivo que tengas, así además de romperte un buen rato la cabeza para idearlos, podrás, almacenarlos y competir con otro jugador, y determinar quién crea el más complicado, o el más largo, o el más vistoso, recuerda que mientras más experiencia acumules, más fácil será para ti armar puzzles más grandes y más complicados, o bien, puedes medir el tiempo para ver cuánto se tarda otra persona en resolver tus ejercicios, mientras más ejercicios crees más fácil te será entender y resolver los del modo Regular Puzzle.





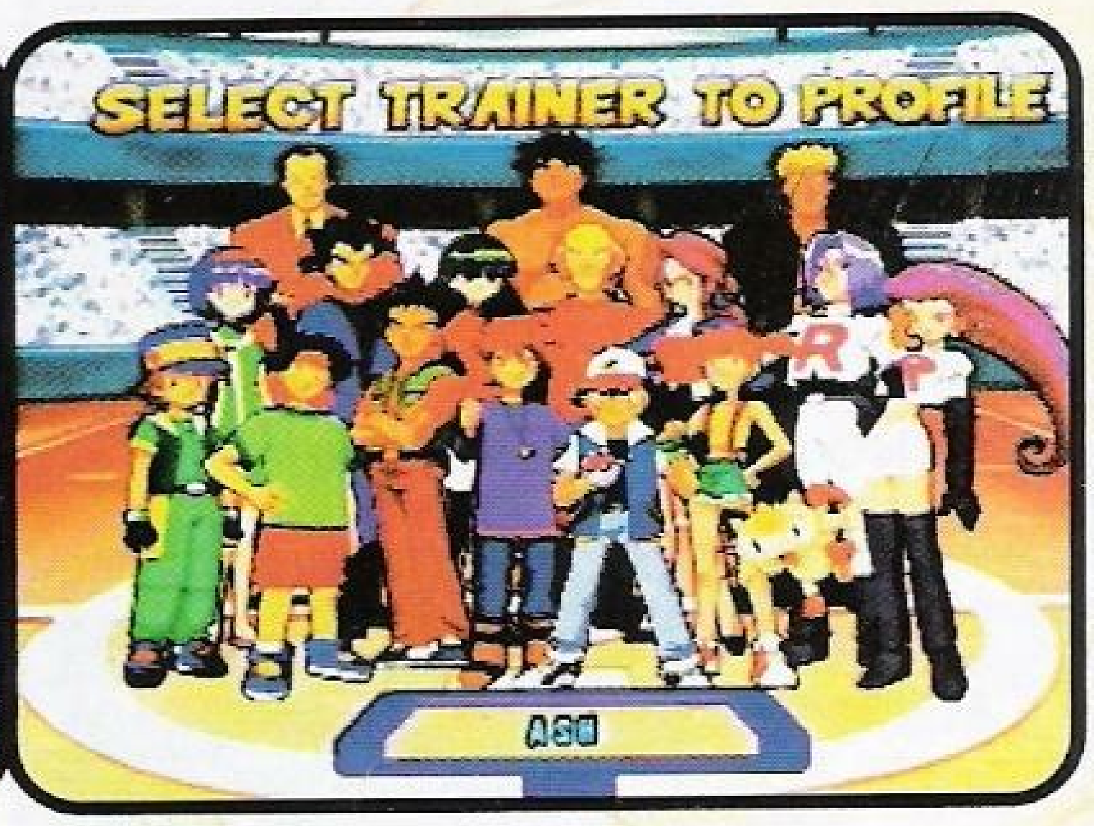
POKEMON CENTER





¿Qué clase de pueblo sería Puzzle Village si no tuviera un Pokémon Center?, a pesar de lo que te puedas imaginar en Puzzle Village el Pokémon Center tiene funciones diferentes a los que seguramente ya conoces, para que esto te quede más claro vamos a ver una a una todas las opciones que puedes encontrar aquí. Prácticamente, éste Pokémon Center funciona para este cartucho, como lo que nosotros conocemos normalmente como un menú de opciones, primero encontrarás la opción Record, desde esta opción puedes revisar uno a uno, todos los récords de todos los modos de este juego, así como también puedes revisar dependiendo de la categoría que estés revisando, la cantidad de reconocimientos que tienes, o por ejemplo, puedes revisar el número de victorias que tiene cada archivo, de manera personal, por ejemplo: si tienes un archivo en el modo 2 players versus, y tienes ocupados 4 archivos, puedes compararlos entre si para saber que archivo tiene más triunfos, o por ejemplo, si en tu cartucho guardas el archivo de un amigo con el que juegas seguido, con la opción Record puedes saber quién ha ganado más, etc.











En la opción profiles, puedes conocer a los tres Pokémon que usa cada entrenador, todo lo que tienes que hacer es seleccionar la opción profile, y escoger algún entrenador, al oprimir el botón A, tienes acceso a un cuadro con la foto de todos los entrenadores disponibles, cuando escoges a uno en particular, puedes ver una foto independiente para checar que Pokémon utiliza cada entrenador, pero eso no es todo, ya que colocando el además de leer el nombre de cada Pokémon, puedes escuchar el sonido característico de cada uno.

En Game Options, puedes cambiar algunas de las configuraciones del juego, puedes seleccionar el tipo de bloques que más te agraden, o bien puedes cambiar el número de Matchs a jugar, pueden ser hasta 3 por cada batalla, o bien, puedes configurar el nivel al que quieres que juegue el CPU, si quieres manejar Slow Motion, etc.









Finalmente está la opción de configuración de sonido, desde esta opción puedes escoger si quieres escuchar en monoaural o en estéreo, o bien si quieres eliminar (Mute) alguno de los sonidos del juego; de esta manera puedes escoger si quieres dejar sólo la música y los efectos de sonido, o sólo los efectos de sonido, o bien si quieres eliminar el sonido por completo. En caso de que la tarde sea una de esas eternas tardes en las que no hay nada qué hacer, la opción Sound Fx te permite escuchar todos y cada uno de los 484 sonidos (Fx) con los que cuenta. Finalmente con la opción BGM, puedes escuchar cualquiera de los 72 arreglos midi como música de fondo (BGM) de la serie original de la televisión.

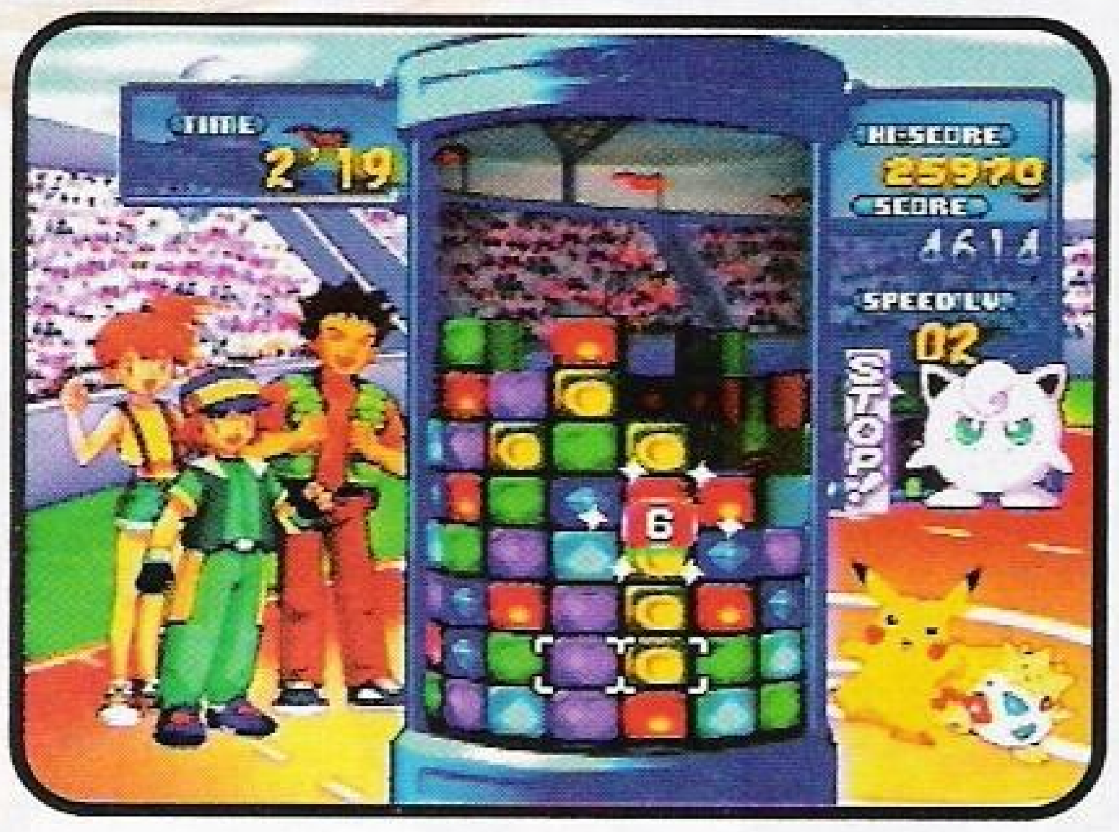


MARATHON

Dentro del Puzzle Village también existe un lugar llamado Marathon, en este lugar puedes empezar a practicar en forma, esta opción te da la oportunidad de escoger, antes que nada el modo de juego, en 2D o bien en 3D, si eliges la opción de 2D, jugarás de la manera tradicional, es decir, tú solo, evitando que tu pantalla se llene de piezas, haciendo la mayor cantidad de puntos, y tratando de aguantar lo más posible antes de que la velocidad acabe contigo; en cambio si eliges la opción en 3D,encontrarás una pantalla que gira a manera de cilindro, las paredes de este cilindro son las piezas de Pokémon Puzzle, y tu misión es tratar de hacer la mayor cantidad de puntos posibles sin que ninguno de los costados llegue a la parte alta de la pantalla. Además de poder escoger el modo de juego de tu preferencia en esta opción, puedes seleccionar la velocidad de inicio de tu participación, seguramente si eres principiante, escogerás las velocidades menores, pero conforme juegues y tengas más experiencia, podrás escoger velocidades más altas para romper tus propios récords, ya que esta opción y todos los logros que consigas aquí quedan registrados en el record que puedes checar en la opción del Pokémon Center. Una vez que seleccionaste la velocidad de los bloques, puedes escoger entre tres niveles de dificultad, estos modos no tienen ingerencia directa con la velocidad en que aparecen los bloques en la parte baja de la pantalla, pero sí con la velocidad en que caen los bloques luego de juntar tres o más dentro del juego. Seguramente ahora parece un poco complicado entender esto, pero más adelante hablaremos un poco de las técnicas para hacer jugadas más elaboradas, (chains, cadenas o bien y en pocas palabras, castigos), y podrás entender a lo que nos referimos en cuanto a los niveles de dificultad.







Recuerda que la finalidad básica del Pokémon Puzzle League es desaparecer bloques, de manera que es muy recomendable que comiences con velocidades mínimas en el nivel de juego Easy, esto te permitirá acostumbrarte a los movimientos del control y a las limitaciones que tienes al momento de mover los bloques, es importante empezar de esta manera para que te familiarices con los bloques. Al principio te parecerá un poco complicado tratar de unirlos, y es muy probable que el juego se te vaya hacia arriba y sientas que pierdes muy rápido, aún con la ayuda de Jigglypuff, pero no te desesperes, como te decíamos al principio de este artículo, para poder ser un gran maestro de Pokémon Puzzle necesitas agudizar y sensibilizar tus sentidos, todo en este cartucho es importante, el sonido, la velocidad, la agilidad, la suerte, en fin, todo tiene que ver para que puedas jugar como todo un maestro, pero como te mencionábamos antes, es necesario ir poco a poco, primero tratando de aprender de los errores, y descubriendo también poco a poco los secretos de este juego.



2P STADIUM





Definitivamente, es este modo el que da a Pokémon Puzzle el potencial para convertirse en un clásico, sin restar importancia a ninguno de los otros modos de juego, 2P Stadium seguramente te permitirá completar tu entrenamiento como Maestro de Pokémon Puzzle, gracias a la cantidad infinita de "retas" que puedes jugar. Para empezar a enumerar las múltiples ventajas de este modo, comenzaremos por recordarte el asunto de los archivos, si consideras que puedes jugar con 8 archivos diferentes, y que cada archivo lleva un registro, pues qué mejor manera de pasar una tarde que preparar un torneo entre cuates con este modo, ¿te imaginas?, podrían incluso hacer equipos y ganar de manera individual o colectiva, en fin, nunca te cansarás de retar a tus amigos en este modo.







Otra de las ventajas es que una vez que seleccionas este modo puedes escoger entre tres categorías de juego, en la primera juegas de manera tradicional, cada jugador toma su control y escoge el nombre de su archivo personal. En el caso de 2P VS, lo primero que tienes que hacer es elegir cualquiera de las dos opciones de juego, puede ser de manera normal (2D) o bien, si ya son todos unos profesionales, puedes escoger el modo en 3D. Un detalle muy padre de este juego es que cada jugador, de manera individual escoge la velocidad a la que quiere jugar. Esto tiene múltiples ventajas, y una de las más importantes es que puedes combinar batallas con amigos que no tengan tanta experiencia como tú, y darles ventaja, o probar gradualmente y aumentar la velocidad según tus capacidades. En 2P VS, puedes escoger entre 10 velocidades, y por si fuera poco, en esta misma pantalla de selección puedes ver cómo van los scores de la batalla, siempre y cuando estés jugando con el mismo contrincante.











En caso de que quieras variar el sentido o el modo de las batallas entre varios jugadores, puedes escoger la opción Time Zone. En esta



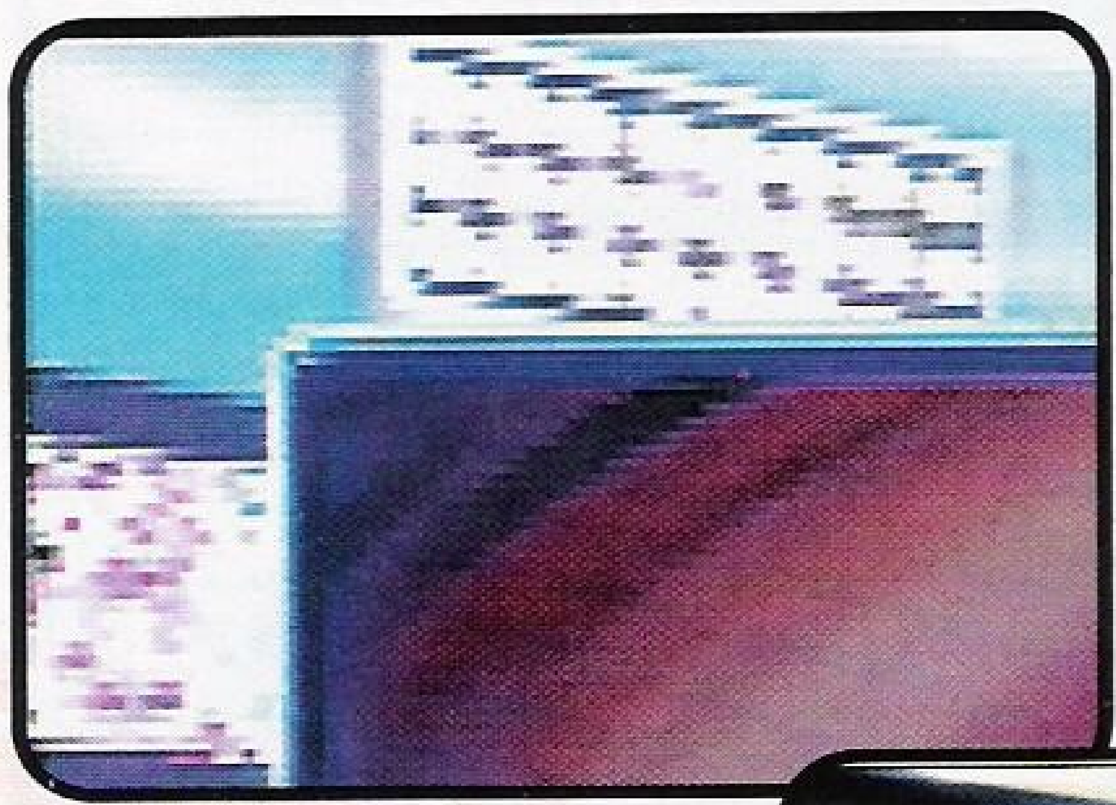
opción no lanzarás castigos, pero competirás contra el tiempo, y contra el otro jugador para ver quién es capaz de hacer la mayor cantidad de puntos antes de que concluyan 2 minutos de tiempo. Aquel que consiga la mayor cantidad de puntos en este



lapso de tiempo es el ganador. Más adelante te daremos consejos y técnicas para hacer más puntos. Este modo cuenta con la posibilidad, de manejar un



handicap, con esta ventaja puedes hacer más justas las contiendas entre gente con experiencia y gente que empieza a jugar.



Finalmente está el modo 2P Spa Service, en este modo el chiste es eliminar el juego justo cuando te lo marca la línea Clear. A diferencia del



modo Spa Service, en este puedes configurar el momento en el que quieras que aparezca la línea Clear, seguramente no estás familiarizado con esto, pero todo te parecera más claro una vez que leas lo que corresponde al Spa Service.



El ganador en este caso es aquel que consigue liberar la parte de piezas que indica la línea Clear. O bien el que logra evitar que el juego cubra



su pantalla. En los tres modos de juego tienes la oportunidad de escoger si quieres jugar en 2D ó 3D.

1P STADIUM

Este es un poco más en forma lo que conocemos por el modo de historia, de hecho en este modo es donde realmente podrás participar en el torneo de Puzzle Village. En principio, tendrás que empezar por la primer categoría en Easy mode, todas las batallas son a un sólo

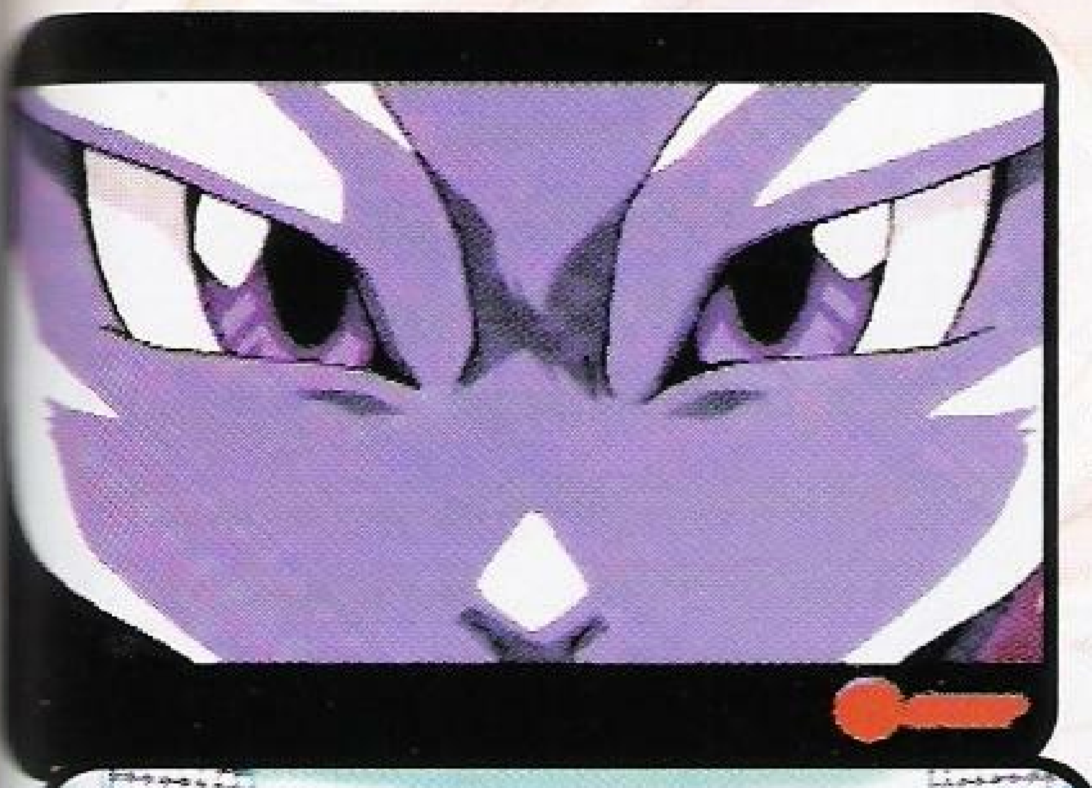




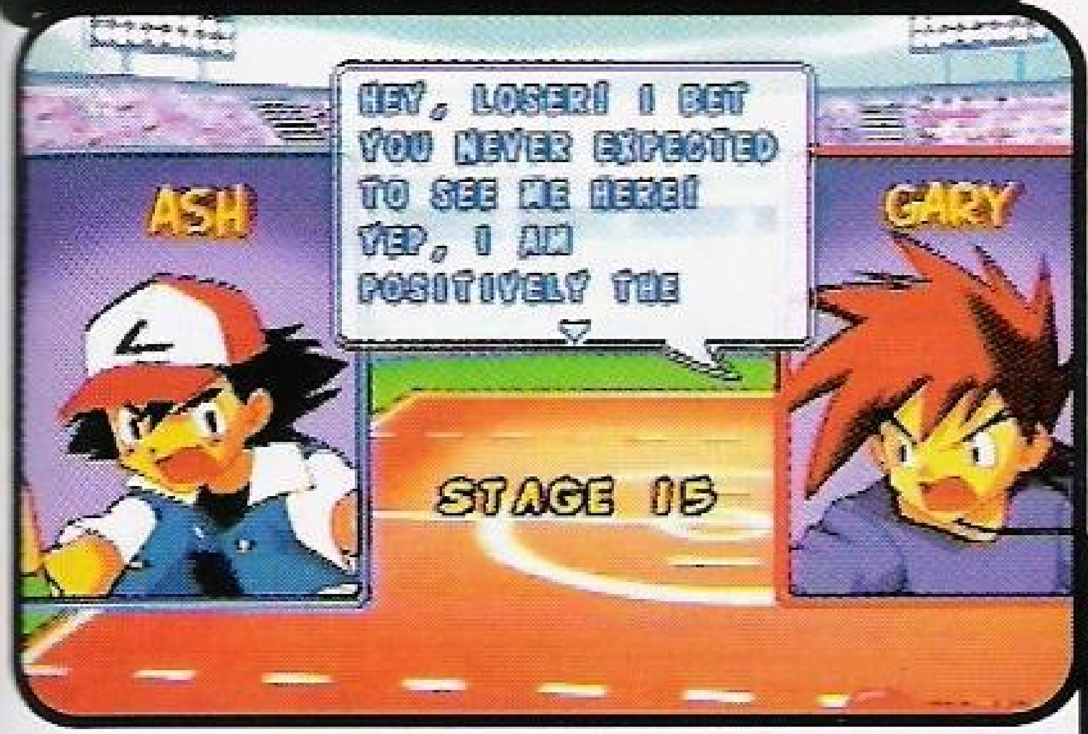
round, y tu misión es evitar que se llene tu pantalla de bloques, enviando



castigos a tu adversario para complicarle el juego, tu primer rival es Gary, de



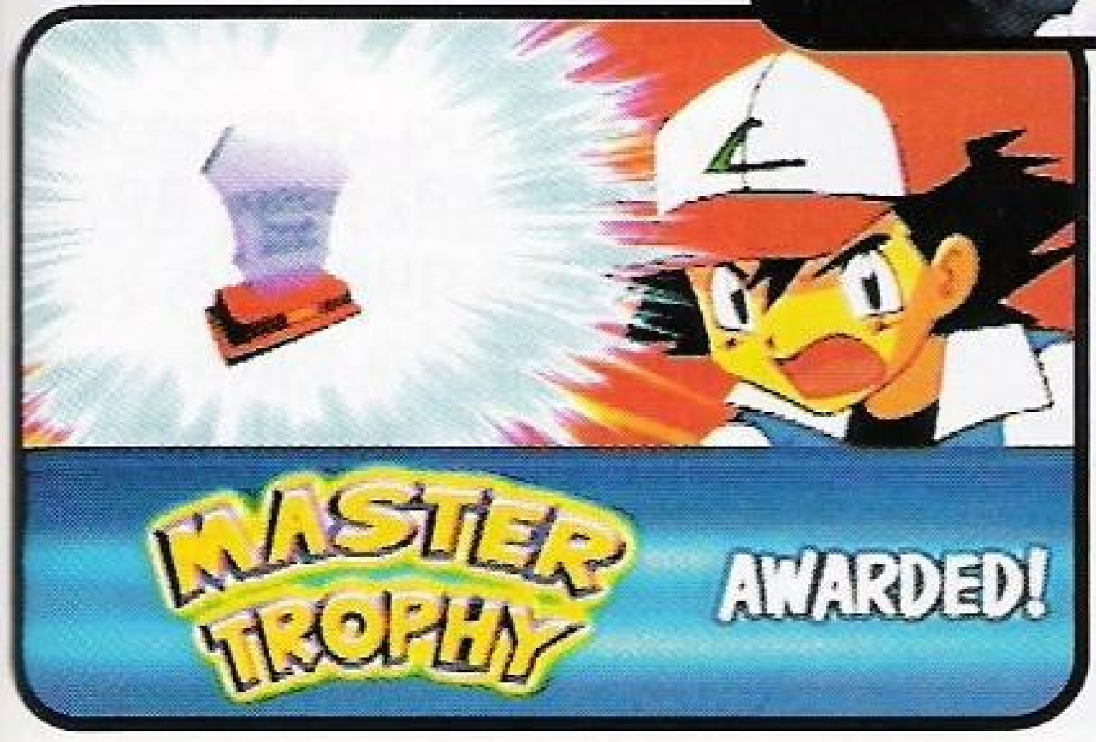
Palet Town, y para variar, esta pelea será sólo por el gusto de demostrar quien es el mejor. Tu primer batalla en el torneo será contra Brock, para obtener la boulder badge, tu siguiente contrincante es Misty, ella posee la Cascade Badge,



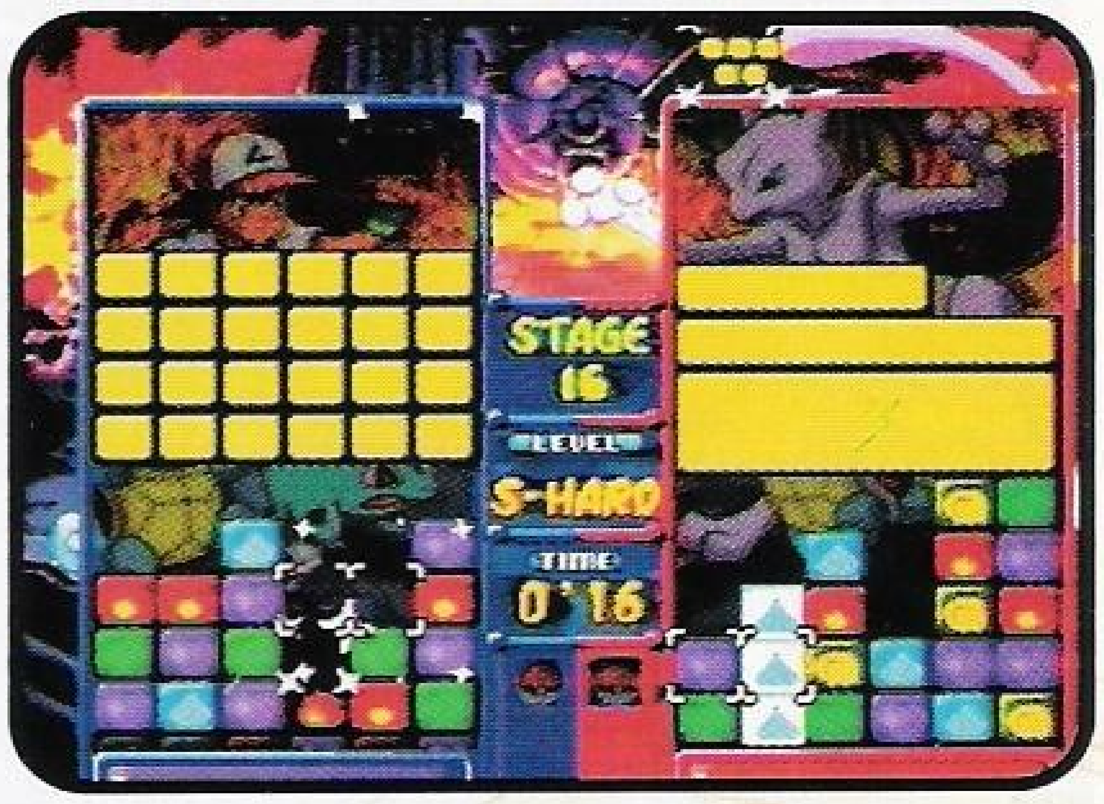


una vez que vences a Misty te enfrentarás al Lt. Surge, él es el orgulloso poseedor de la Thunder Badge,una vez que dejas en claro que no eres ningún bebé, pelearás contra Erika por la Rainbow Badge, Koga es el nombre de tu siguiente contrincante y al vencerlo obtendrás la soul Badge, una vez que la obtengas te enfrentarás a Sabrina y sus Pokémon Psíquicos, ella ostenta la Marsh Badge, luego de derrotarla, pelearás contra Blaine por la Volcano Badge, justo antes de enfrentarte a tu último contrincante, aparece Tracey para retarte y una vez que lo vences el mismísimo equipo Rocket aparece para impedir tu última batalla contra Giovanni, el Puzzle Master, poseedor de la Earth Badge. El Easy Mode termina aquí, el modo siguiente es el Normal Mode, el orden de los competidores es el mismo, pero una vez que terminas en modo normal con Giovanni, tus siguientes contrincantes son los miembros de la Puzzle Elite, el primero es Ritchie, y el pretexto de su aparición es que en el modo anterior, Giovanni te tomó el pelo es el verdadero Puzzle Master, venciendo a Ritchie obtendrás

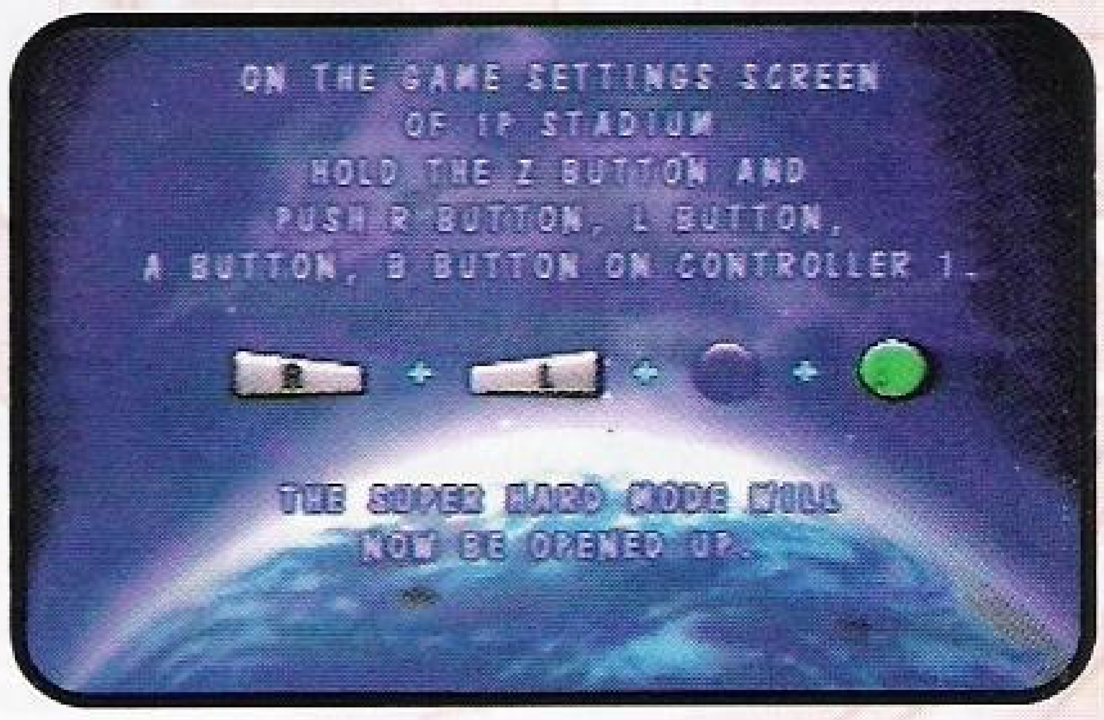




la primera Elite Medal. La segunda medalla la obtendrás venciendo a la preciosa Lorelei, Bruno será el encargado de darte la tercer medalla, una vez que vences a Bruno, ganas el torneo en modo normal. A estas alturas estarás pensando que a pesar del esfuerzo todo ha valido la pena, la ilusión termina cuando te das cuenta que existe un tercer modo Hard, al iniciar la batalla en el modo Hard, la historia se repite exactamente igual que en el caso anterior, el mismo orden y los mismos competidores incluyendo los intrusos y a los integrantes de la Puzzle Elite. Una vez que terminas con todos (otra vez) aparece, nada más y nada menos que tu consentido (¿?) Gary, si lo vences, consigues el Champion Thropy. El momento es único, eres el nuevo ¡Campeón de Puzzle Challenge!, justo cuando piensas que eres el mejor y que terminan los créditos del juego, aparece una leyenda con una clave que tienes que marcar para obtener el modo V-Hard (Very Hard), como necesitas atravesar todos los modos para poder abrirlo, te damos el tip: Cuando estés en la pantalla de settings en el modo 1 player, oprime Z y sin soltarlo marca L, L, A, B, un sonido te indicará que lo hiciste correctamente y que ahora podrás intentar el Very Hard Mode. Como esto del very hard Mode es algo que verdaderamente pica el orgullo, no queda más remedio que volver a empezar y vencer nuevamente a los 15 personajes en V-Hard mode, y descubrir de una buena vez quién es el Pokémon Master. Luego de vencer a Gary, un sorprendente video te indica que finalmente puedes enfrentarte al mejor peledor en la categoría de Pokémon Puzzle, y ese contrincante es nada menos que Mew-two. Definitivamente puede resultar excesivo el hecho de repetir todas y cada una de las batallas, pero el simple hecho de hacerlo te permite practicar y mejorar tu técnica. Además no te habíamos dicho que luego de terminar este modo, abrirás la opción Super Hard Mode, para repetirlo todo otra vez, y encontrar finalmente a una muy difícil de vencer Lorelei.



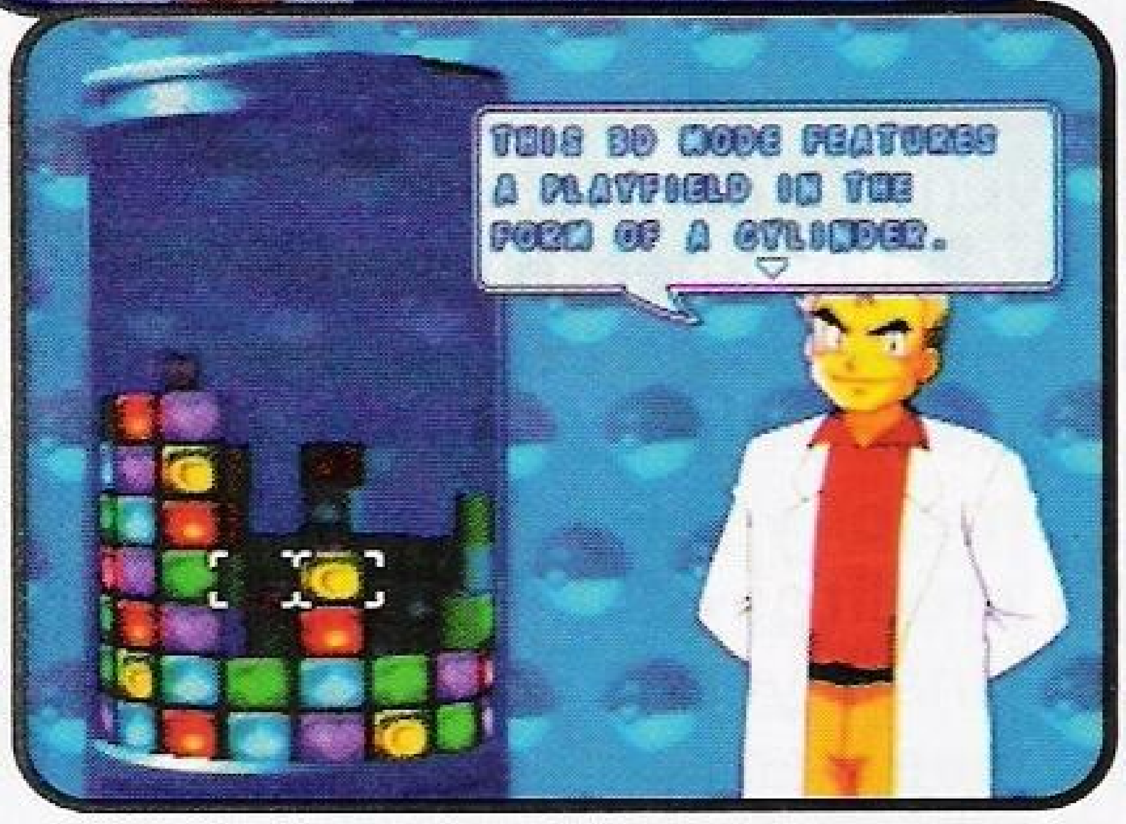




PROF. OAK´S LABS

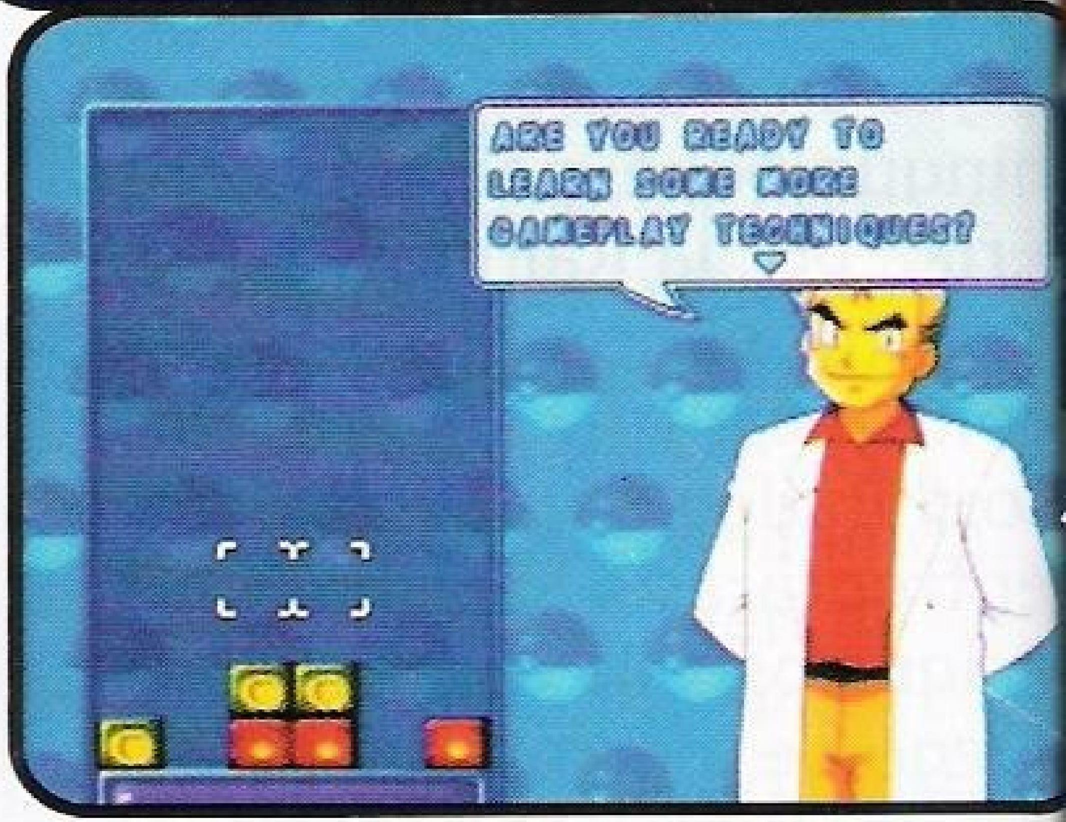
Este es sin duda el primer lugar que tendrás que visitar en Puzzle Village, en este lugar encontrarás a tu mentor en lo que a Pokémon se refiere: El Dr.Oak's. En esta opción encontrarás la opción de configuración de controles y una guía sencilla para empezar a hacer jugadas especiales y castigos. Existen dos modos iniciales para poder ver esta guía, la mejor manera de aprender es poner mucha atención ya que de estas sencillas lecciones aprenderás lo indispensable para poder jugar en cualquiera de los modos. Las otras dos opciones te permiten conocer las jugadas básicas de ataque para el modo 2P. Los ataques deben suceder mientras estás eliminando bloques, para esto necesitas poner mucha atención al juego y estar pendiente de los bloques con los que cuentas, existe la posibilidad de hacer cadenas y combos, las cadenas se forman cuando al eliminar de manera normal tres bloques del mismo tipo, provocas que otros tres se unan, no sucede de manera coincidencial y sabrás cuando realices una cadena cuando tu Pokémon de ataque emita un sonido, cada Pokémon tiene una expresión diferente. El secreto de las cadenas es tratar de revisar al máximo los bloques con las que cuentas para provocar más cadenas. Los combos son conjuntos de cadenas que provocas una tras otra, es decir, acomodar los bloques de manera que su caída normal provoque que se sigan juntando de tres en tres, cuando lo haces, una fanfarria sonará en señal de que tu castigo es un super combo. Con el Prof. Puedes regresar cada vez que tengas una duda o necesites una explicación para seguir jugando, recuerda que en la constancia está el éxito de este cartucho, así que sigue los consejos del Prof. Oak's y te será más sencillo jugar y atacar.





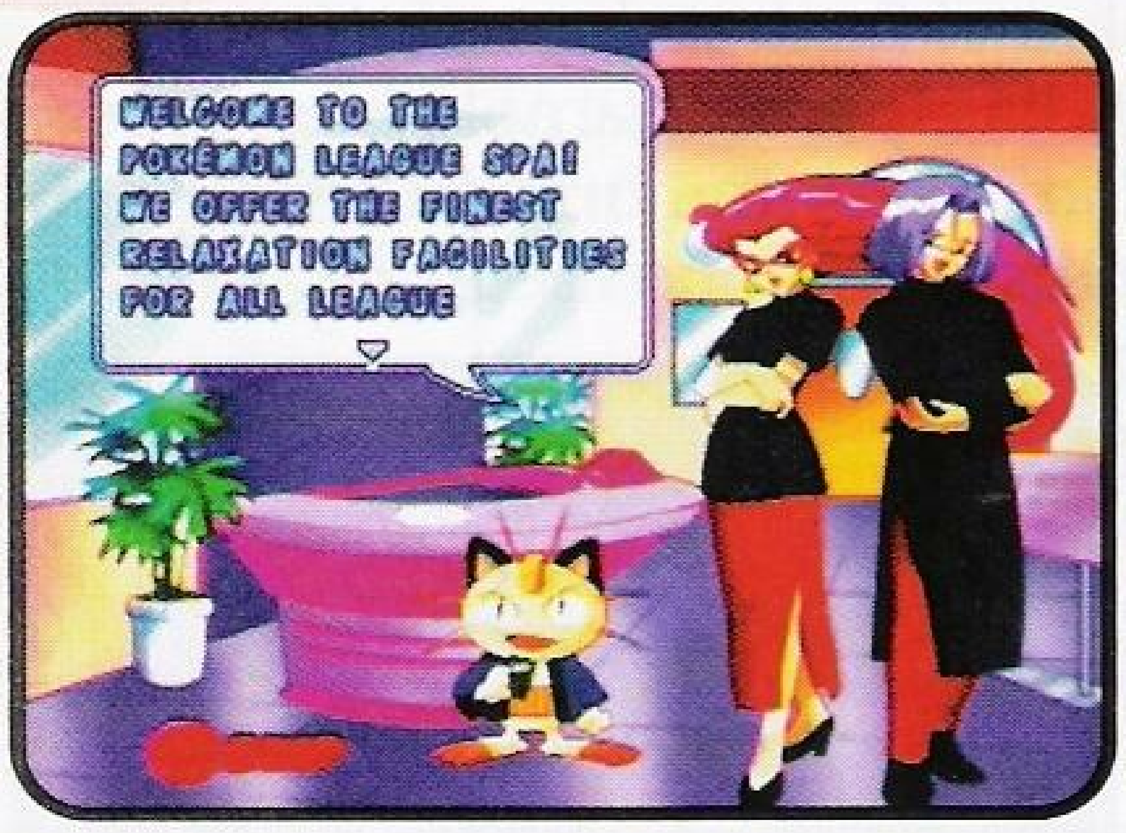






SPA SERVICE

Cuando entramos por primera vez al Spa, nos imaginamos que sería algo así como un lugar donde podrías relajarte y cambiar un poco de aires luego de jugar algunas batallas...definitivamente estábamos equivocados, en el modo Spa Service, están los latosísimos integrantes del equipo Rocket, quienes luego de tramar el plan del falso Spa, tratarán a toda costa de robar los Pokémon del torneo, tu misión es tratar de detenerlos siguiendo las reglas de su juego.



En Spa Service además de evitar que el juego cubra tu pantalla, deberás esperar a que una leinea blanca con nombre Clear aparezca, esto no es más que una indicación para avisarte que tienes que eliminar todos los bloques. Cada







vez que dejas el juego debajo de la línea, ganas y cambias de stage. como te podrás imaginar, cada vez



que cambias el stage aumenta la velocidad y el reto. Dependiendo de la velocidad como elimines los bloques, puedes incluso encontrar-



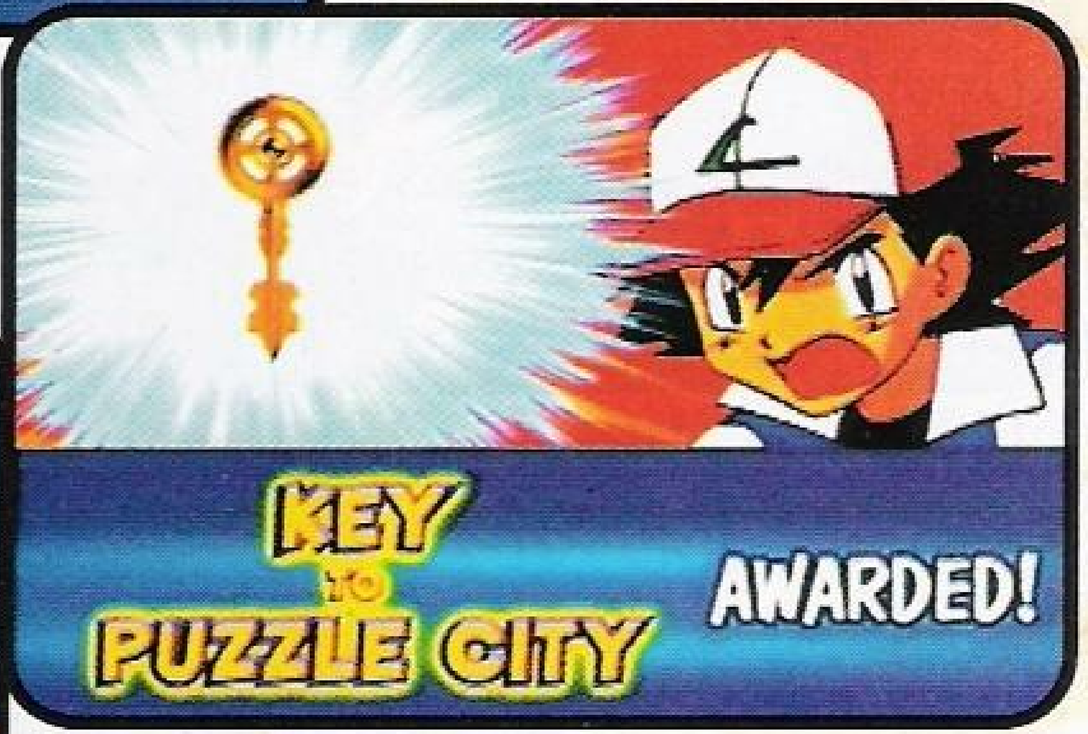
te con el equipo Rocket 2, Butch y Casidy, y si los vences podrás ver la animacón de su derrota (y por supuesto sumarle una buena cantidad de puntos al score), luego de vencer al equipo Rocket, te encontrarás con Giovanni, quien hará todo lo posible por vencerte y obligarte a



formar parte del equipo Rocket. Una vez que vences a Giovanni te haces acreedor a la llave de Puzzle City. Venciendo a Giovanni te dan la clave que debes



marcar para sacar a todos los entrenadores, para hacerlo, en la pantalla de selección de entrenadores jugando en 2P Stadium mantén presionando Z, y



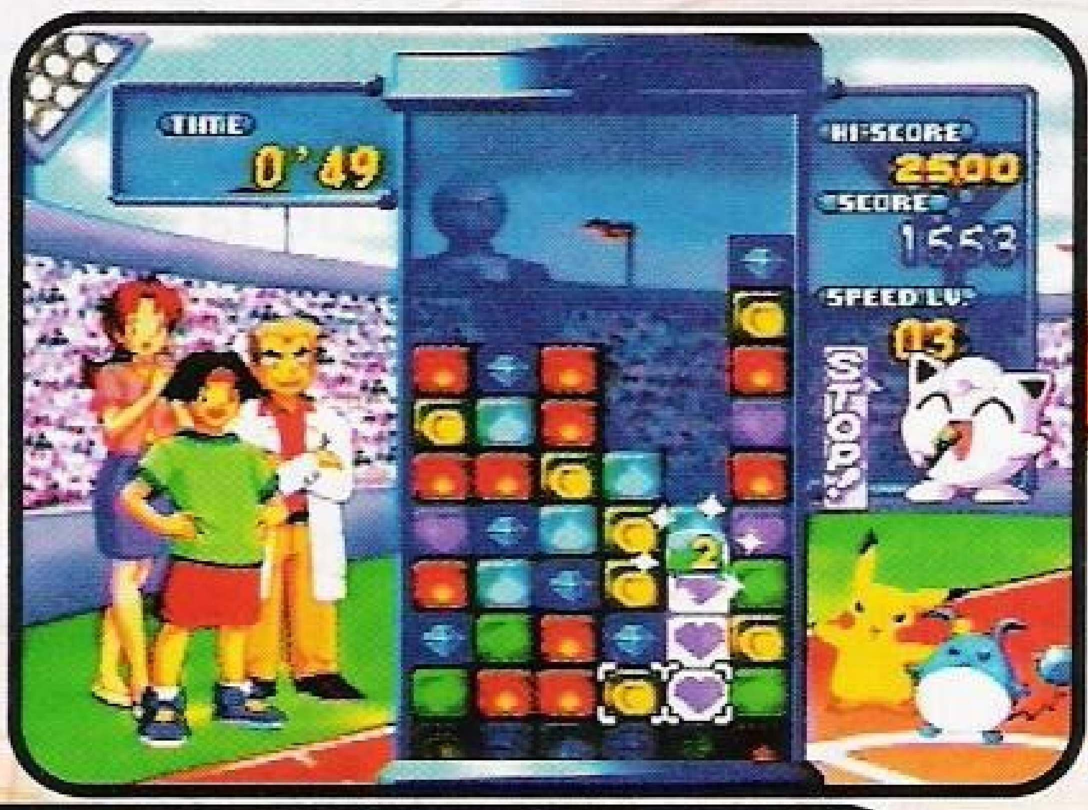
presiona L y R al mismo tiempo en los dos controles.



TIME ZONE



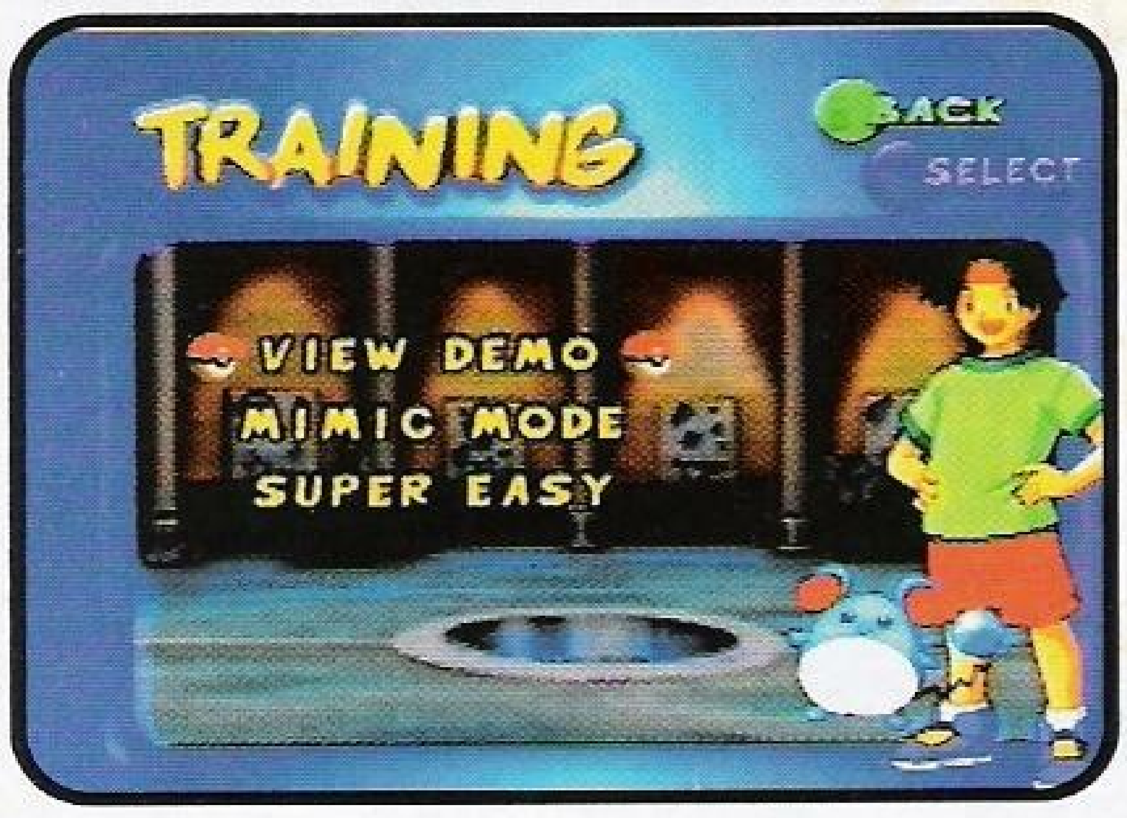
En esta opción puedes probar tus capacidades en lo que a eliminar piezas se refiere obteniendo puntos, en este modo tú seleccionas desde el principio la velocidad que quieres, es decir la velocidad en la que quieres empezar, conforme avance el tiempo y elimines piezas, la velocidad y la dificultad aumentarán. Una de las ventajas que tiene Time Zone, es que puedes medir tus capacidades como entrenador, y al mismo tiempo pensar tus jugadas y movimientos para hacer más puntos, ya que una vez que pierdes, en la pantalla te indicarán el número de combos que hiciste, el número de cadenas, el número máximo de bloques que eliminaste por movimiento etc. En Time Zone el secreto es aguantar lo más que puedas mientras haces puntos, y por supuesto mientras más elaborados sean tus movimientos, mejor. Por último, no olvides que todos tus récords quedan almacenados, y no hay nada mejor que tener un muy buen score para presumir con los cuates.



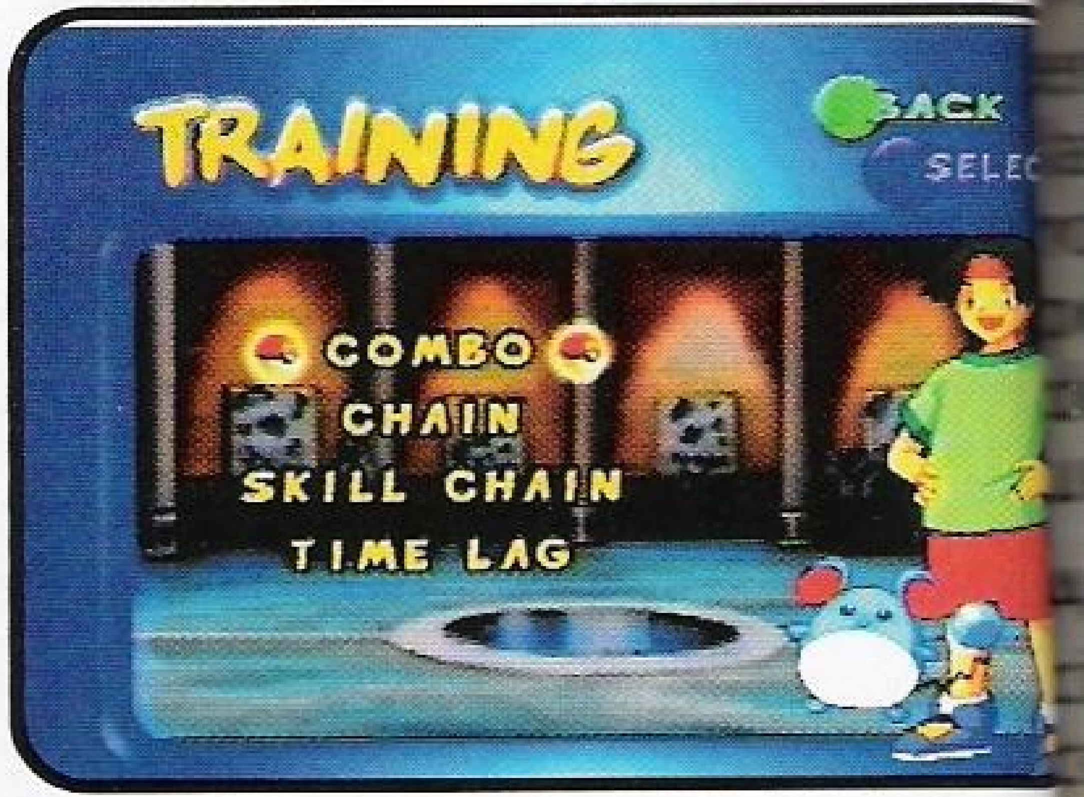




MIMIC MANSION



En esta opción podrás aprender paso a paso a jugar Pokémon Puzzle League, de la mano de Ritchie, verás todas y cada una de las maneras que existen para eliminar piezas dentro del juego. Básicamente este modo se compone de tres opciones principales, View Mode, Mimic Mode, y Super Easy. Es necesario que si empiezas a jugar, comiences tu entrenamiento aquí, bueno no es necesario pero es muy recomendable, te ahorrarás mucho tiempo si lo haces.



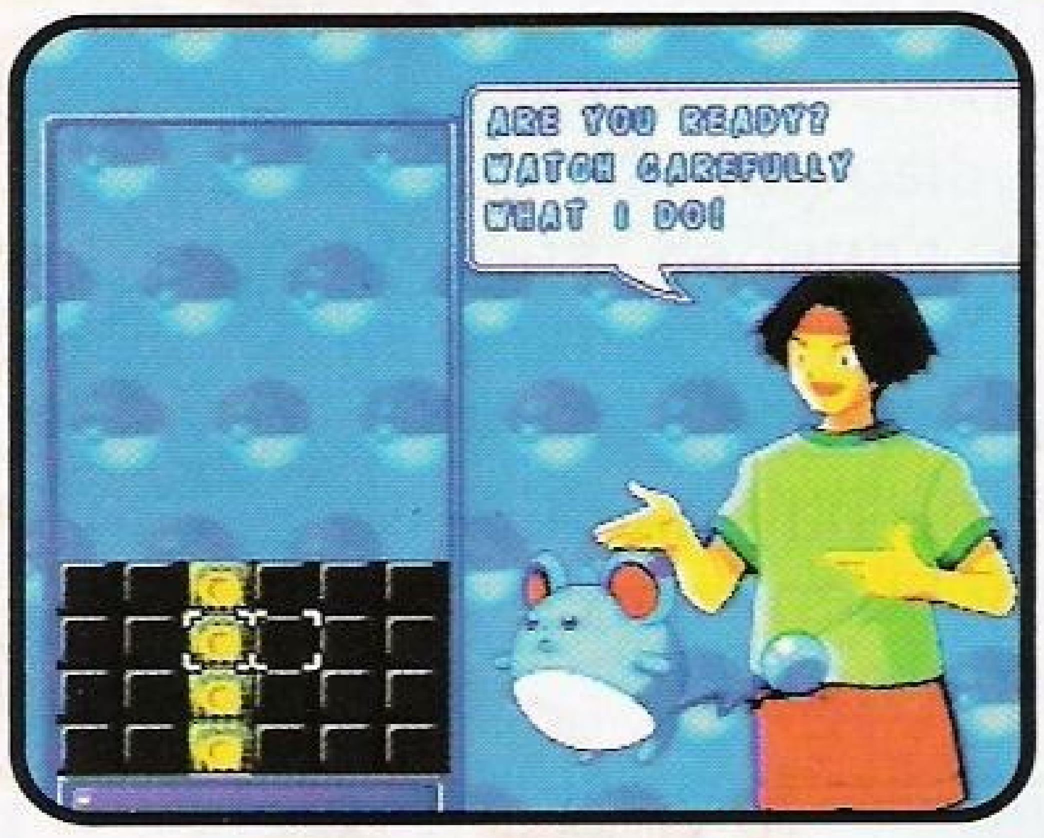


La primera opción es View Mode, en esta opción tu participación será meramente como espectador, Ritchie te explicará uno a uno todos lo movimientos básicos de Puzzle League, puedes scoger qué es exactamente lo que quieres ver primero, combos, cadenas, cadenas especiales (skill chains) y Time Lag.

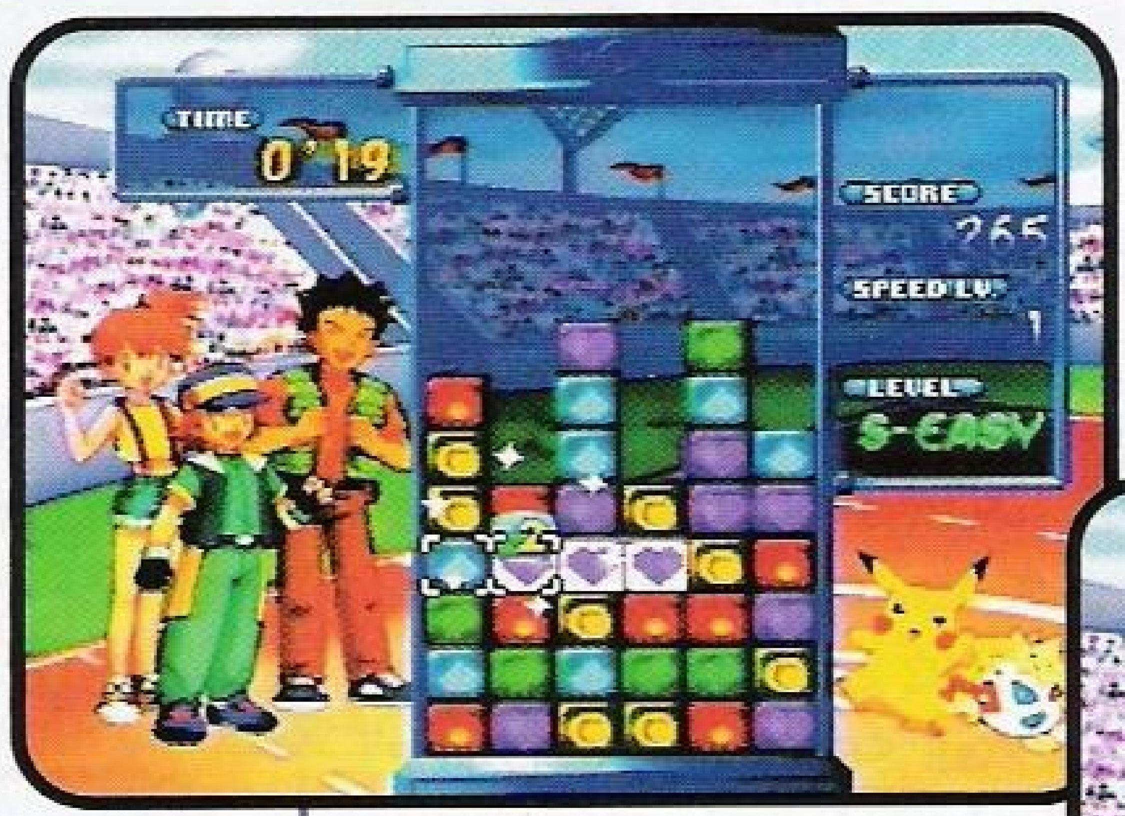


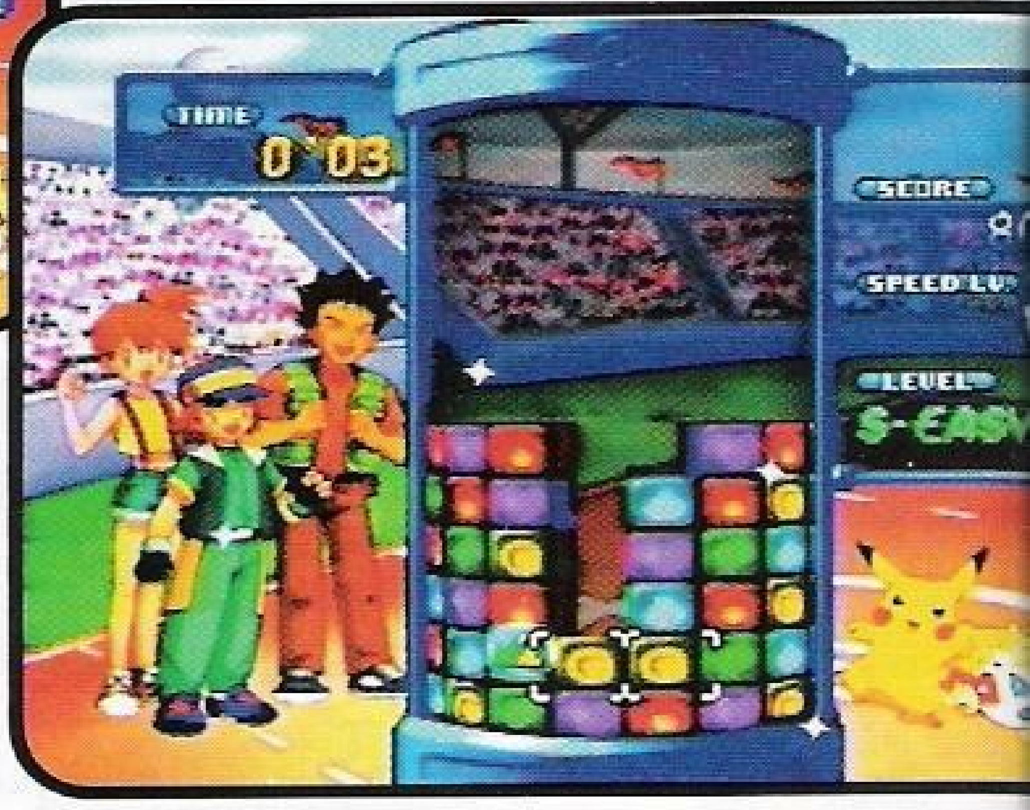






En la segunda opción, Mimic Mode, tendrás que ver primero los movimientos que hace Ritchie y luego hacerlos tú, esto facilitará la comprensión de los movimientos, y el reconocimiento de la posición de las piezas para que puedas hacer tus propias jugadas. La tercera y última opción, es la más elemental que tiene este cartucho, en Super Easy, podrás ver el efecto que tiene cada movimiento que haces cuando juegas en slow motion (cámara lenta), así podrás pensar a fondo cada movimiento y aplicar todo lo que aprendas en Mimic Mode y View mode.





TECNICAS

Podríamos decirte muchísimas cosas que te serían útiles para convertirte en todo un experto, pero definiticamente no hay nada mejor que decirte lo elemental y que tú mismo descubras porque desde el principio le dimos a este juego la categoría de : ¡Altamente Adictivo!

Lo primordial es que te acostumbres a la forma y al color de las piezas, aunque te suene demasiado simple y lógico, es muy útil que te acostumbres a identificar las piezas por su color o forma. Entenderás esto mejor cuando ya estés jugando y tengas el nivel de la pantalla casi a punto de llenarse.

Mientras adquieres experiencia trata siempre de empezar a eliminar piezas que se encuentren a la mitad de la pantalla, es decir, al inicio de cada round aparecen piezas por default, trata de empezar a eliminar piezas a la mitad de este bloque de inicio para que te sea más sencillo encontrar una jugada subsecuente.

Al principio busca siempre las jugadas más sencillas, trata de unir piezas de tres en tres y no te compliques, recuerda que es muy importante eliminar piezas de manera horizontal, es válido y más adelante entenderás por qué es tan importante.

Una vez que domines los movimientos para eliminar piezas de tres, empieza a buscar los combos, la manera más sencilla de hacer combos de 4 piezas es de manera vertical. Para hacer combos verticales de 4 piezas revisa bien primero el perímetro de juego que tienes, como dice nuestro amigo y colaborador Conejo "piensa en cuatro", para hacerlo une primero dos piezas de manera vertical, y antes de poner la tercera, revisa en el bloque inferior una del mismo tipo y color y acomódala en la misma línea, de esta manera sólo te quedaría unir la pieza que originalmente formaría la tercia, pero ahora en vez de tres haces un combo de cuatro piezas.

Para hacer un combo de 5 piezas une dos de manera vertical, y antes de meter la tercera en la línea y desaparecerlas; repite el mismo movimiento que en la vez anterior, pero antes de unir la tercera para lograr el combo de cuatro, busca quitar pieza y ponla en línea con la que originalmente se quedó en el bloque inferior. Una vez que tengas los dos pares de piezas, sólo pon en línea la quinta y ¡ya está!

Los combos de 5 ó más piezas son un poco más elaborados pero no por eso imposibles, la mayor parte de las veces los combos de más de 5 piezas se forman de manera horizontal, y de manera paulatina, las piezas que caen te ayudarán a hacerlos, pero no olvides pensar bien antes de hacer cualquier movimiento, es elemental.

Cuando empieces a hacer cadenas de manera consciente, (generalmente al principio salen por casualidad) será porque ya dominas como mínimo los movimientos para hacer combos de 4 y 5 piezas como mínimo. Una cadena se forma una vez que tu visión y tus reflejos están ya avanzados, las cadenas más sencillas se forman cuando eliminas tres piezas y la que esta arriba de las tres que eliminaste cae en un par que ya existe o que previamente acomodaste, esta es la manera más sencilla, rápida y efectiva. Existen otras en las que tienes que hacer uso de tus reflejos, para "jalar" la pieza que necesitas y hacer que esta entre exactamente donde otras dos van a caer. Por esto te recomendamos anteriormente pasar por todos los modos de entrenamiento; para que este tipo de cadenas más avanzadas funcionen necesitas dominar el timming de caída de las piezas, y medir la rapidez con la que puedes hacer cada movimiento.

Cada vez que eliminas piezas, existe una pausa mínima en la que el juego se detiene, en ese momento es imposible hacer cualquier movimiento, una vez que termina esa pausa, tienes una fracción mínima de tiempo para realizar un movimiento, es de esta manera como se forman las grandes cadenas, cuando aprovechas esos instantes para acomodar las piezas y éstas caen consecuentemente formando cadenas especiales (Skill Chains).

Una vez que adquieras un poco de experiencia dentro del juego, podrás empezar a usar técnicas más avanzadas que funcionan de la misma manera en prácticamente todos los modos de juego. La más efectiva es usar el botón R (sirve para hacer que el juego suba) evitando por supuesto que llegue a la parte más alta, esto te servirá para tener más campo de acción en el juego, y pensar jugadas más elaboradas, haciendo combos y múltiples cadenas. Todo esto depende de qué tan bueno seas en el juego y de la velocidad en la que estés jugando, cuando la velocidad de juego es muy alta, esto no es recomendable porque la posibilidad de subir el juego es automática, y tendrás que ser muy rápido para evitar que las piezas te consuman y el juego llegue al tope.

Finalmente te recomendamos tomar pequeños descansos entre batalla y batalla, es común que te satures de piezas y que no veas otra cosa y no pienses en otra cosa que no sea acomodar fichas y desaparecerlas. Además te será más sencillo retomar las batallas luego de un descanso, se clarificará tu mente y te será más sencillo encontrar las jugadas.

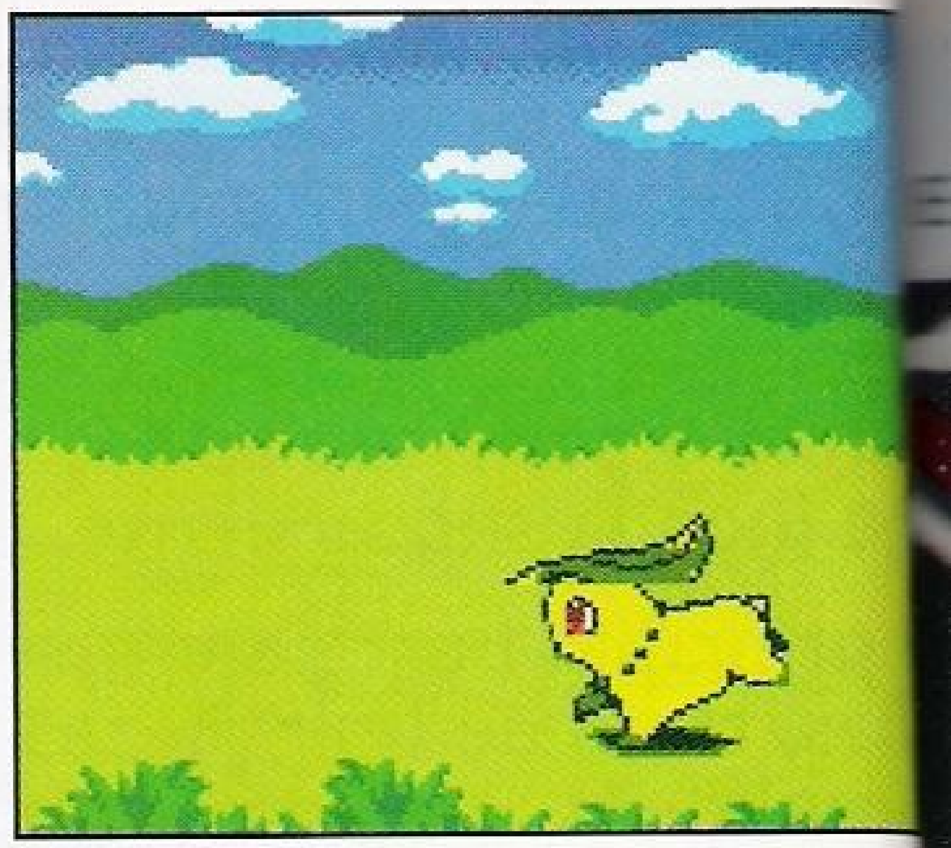
Pokémon Puzzle League es un gran juego, quizá lo más importante es que la variación dentro de lo que son las batallas normales (recuerda que en este cartucho no importa de qué tipo sea tu Pokémon, los Ataques y los castigos son universales) y el concepto de Paneru de Pon. Si eres fan de Pokémon debes tenerlo, y si de plano

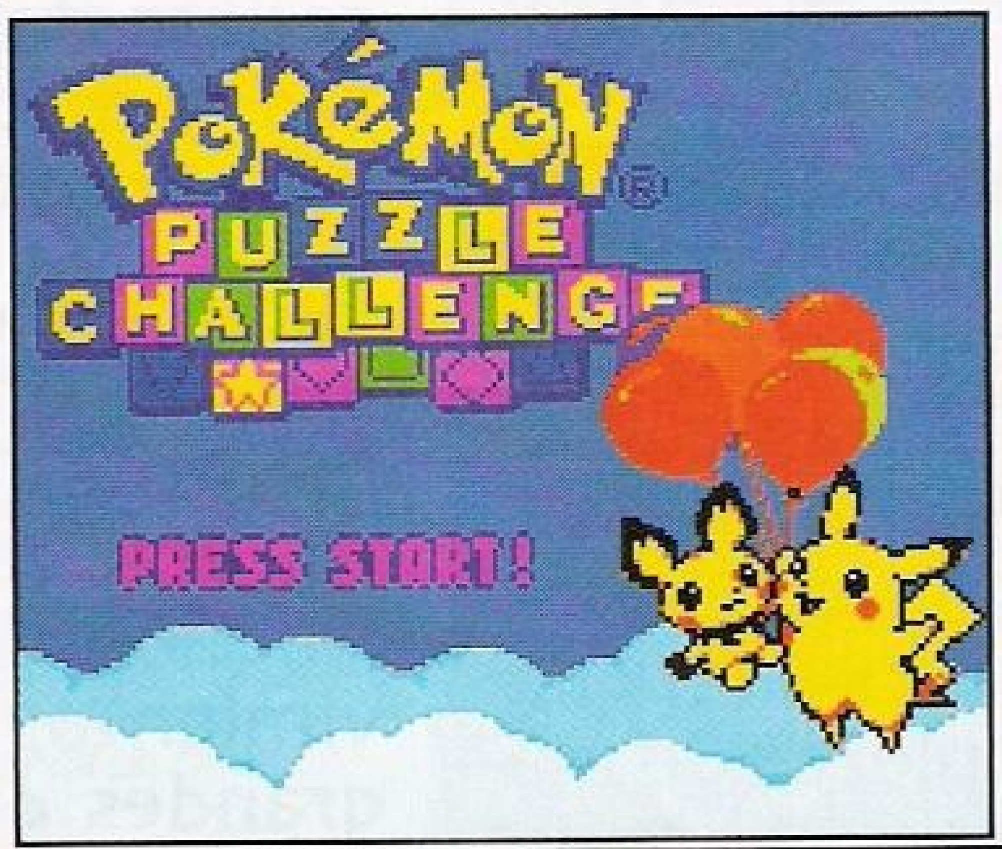


no te gusta el concepto, igualmente tienes que jugarlo, el valor del juego es muy alto, y la calidad que sólo el N64 puede brindar para estos juegos no nos dejarán mentir. Acepta el reto, y prepárate para convertirte en el original y único Puzzle Master. No te vas a arrepentir.

Análisis de Pokémon Puzzle Challenge

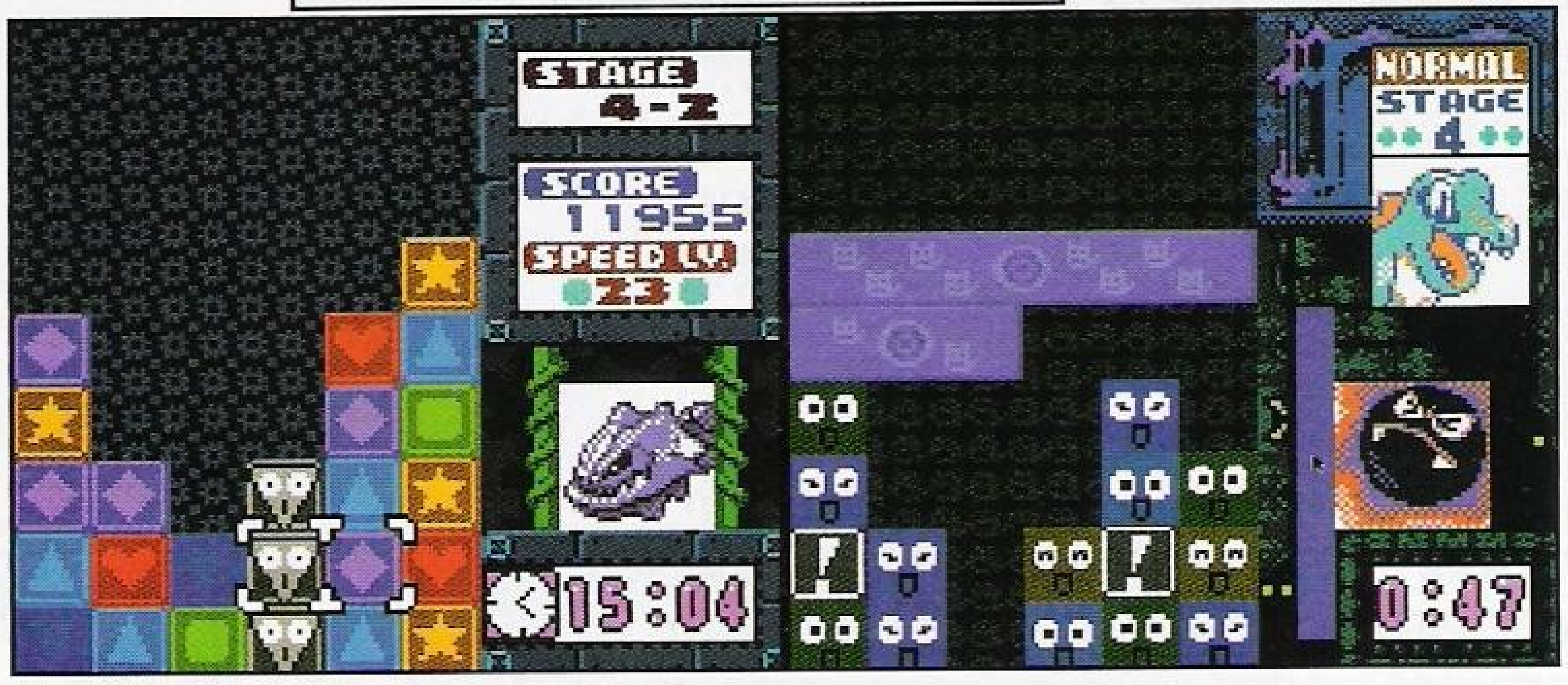
No cabe duda que este número especial está repleto de sorpresas e información súper útil, seguramente este esfuerzo se verá recompenzado en un óptimo aprovechamiento de tus juegos favoritos, y si a esto le sumamos todos los nuevos tips y secretos, pues tenemos como resultado un número muy completo e interesante.





Para continuar en esta línea de información práctica, te vamos a presentar un juego del que seguramente conoces algunos detalles, este juego es prácticamente la versión équivalente a un gran juego del N64, para ser más precisos, el juego que vamos a analizar en este artículo, es una muy buena traslación de la versión de Pokémon Puzzle League, (seguramente ya lo habías a divinado) así que vamos a checar este súper juego para el GBC.

Es lógico pensar que luego del éxito tan grande que ha tenido el súper título Pokémon Puzzle League, una versión parecida se prepararía para el GBC, pues bien, Pokémon Puzzle Challenge es el nombre del cartucho que está listo para llevar toda la emoción y entretenimiento de esta derivación del Panel de Pon.



Como el slogan lo dice, en Pokémon Puzzle Challenge tu misión será atraparlos a todos, ¿cómo lo vas a lograr?, muy sencillo, lo único que hay que hacer es iniciar un viaje por todos los nuevos gyms buscando peleadores, mientras recorres el camino podrás encontrar Pokémon secretos, ver salir del cascarón Pokémon pre-evolucionados, y finalmente llevar a cabo las batallas necesarias para coronarte como un Pókemon Puzzle Challenge Master.





La mejor manera de explicarte todo lo que necesitas saber con respecto a este juego es marcar las diferencias más importantes que existen entre la versión para el N64 y esta versión para el GBC, de esta manera y guardando las diferencias, la comparación servirá para que te des cuenta lo excelente que resultó Pokémon Puzzle Challenge.







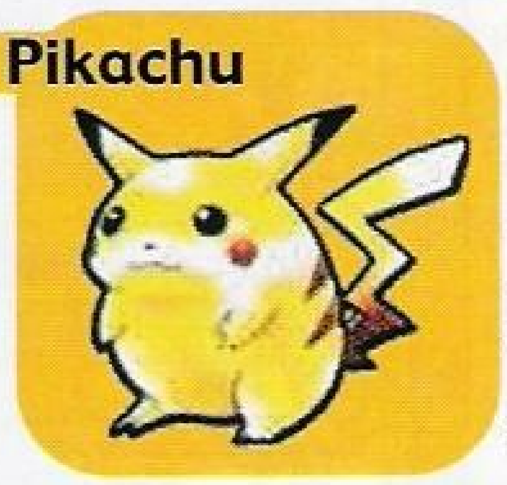
El reto básico es la eliminación de piezas (bloques, blobs, etc), acomodándolas de manera que tres figuras del mismo color y símbolo coincidan en una línea. Si eres capaz de combinar como mínimo 3 piezas de esta manera, éstas desaparecerán de la pantalla, al mismo tiempo que sumarán puntos a tu score. Por otro lado y una vez que la práctica te lo permita, podrás formar combos y cadenas con los que castigarás y complicarás a tu oponente, para finalmente hacerlo perder saturando su pantalla con piezas.



En Pokémon Puzzle Challenge, podrás encontrar muchos de tus personajes favoritos de las versiones Roja, Azul y Amarilla, aunque a decir verdad la mayoría de los personajes de este cartucho, son rostros de entrenadores y Pokémon relativamente nuevos, pues forman parte de los personajes de las nuevas aventuras de las versiones Gold y Silver.

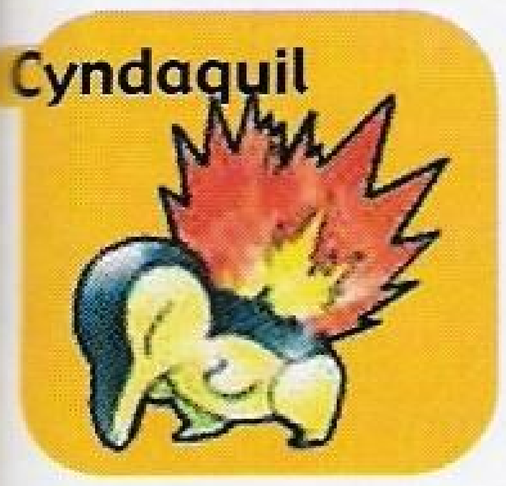






Estos son algunos Pokémon que podrás encontrar y capturar en este recorrido, algunos empiezan contigo desde el principio, a otros los encontrarás y otros los obtendrás completando tareas específicas. Chikorita, Cyndaquil, Totodile, Marill (quien por cierto aparece también en Pokémon Puzzle League), Pikachu, Togepi, Bellossom, Igglybuff, Sentret, Elekid, Pichu, Cleffa y Magby.











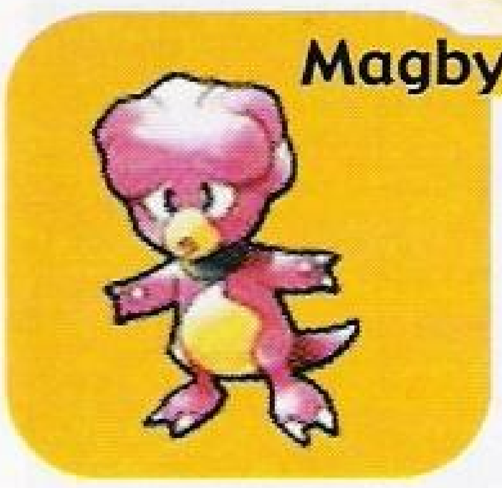




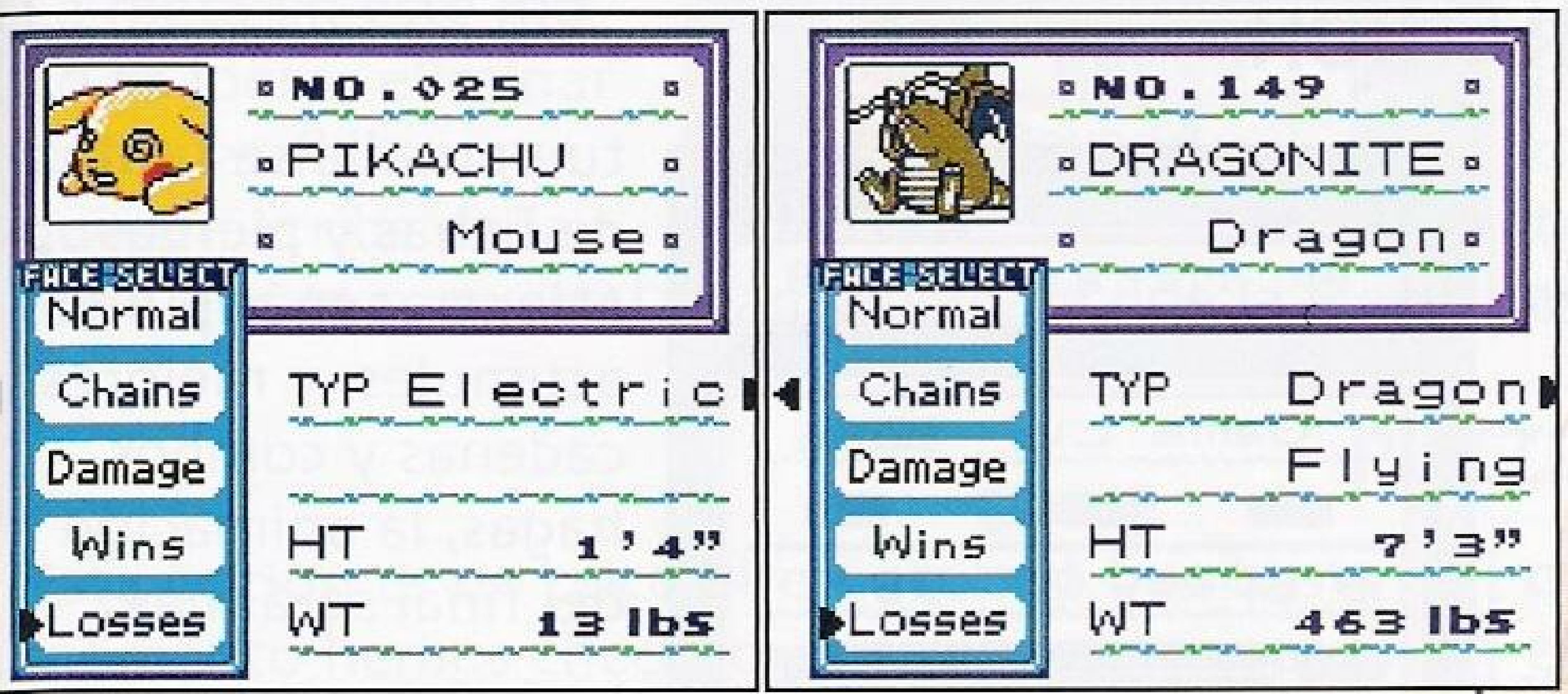












De cualquier manera, para que puedas dsifrutar más de las imágenes y detalles de los nuevos Pokémon, este cartucho cuenta con una opción de galería, para accesarlo lo único que debes hacer es entrar al menú de opciones y buscar la opción galería. En este lugar puedes revisar el status de cada uno de los Pokémon que tienes, cuántas peleas han ganado, cuántas han perdido, etc. Esta información incluye a los Pokémon con los que inicias, los que encuentras, y los que ganas en batallas contra entrenadores sorpresa.

Vamos a echarle un ojo a los modos de juego que puedes encontrar en Puzzle Challenge, son muchos y todos son muy divertidos, seguramente te sorprenderás por la versatilidad de estos modos.





TRAINING

Empecemos por la opción básica de este juego.



En training podrás ejercitarte un poco de la mano del Prof. Elm para perfeccionar tu técnica. Esta entretenida opción te permite practicar y aprender movimientos más elaborados como las cadenas y los combos, y verlos en "cámara lenta", o bien si lo prefieres puedes ver a un Puzzle Challenge Master mostrándote cómo es que se hacen los movimientos de ataque especiales.



CHALLENGE





Este es el modo central del cartucho, es el equivalente al modo de historia de un juego normal, para acceder a este modo lo único que tienes que hacer es seleccionar la dificultad en la que quieres jugar, una vez que esto está hecho puedes empezar tu recorrido por los diferentes Gym's, y sus respectivos líderes. Si durante el desarrollo del juego completas tareas específicas, tendrás la oportunidad de capturar nuevos Pokémon de algunos entrenadores sorpresa. Finalmente en este modo, para alcanzar el título de campeón, tendrás que vencer a todos entrenadores en el modo de dificultad Hard. Pero no pienses que todo es tan sencillo, como en la versión para el N64, hay niveles de dificultad que se encuentran escondidos.





MARATHON

¡En este modo, puedes llegar casi a la locura!, para iniciar deberás seleccionar la velocidad y dificultad que consideres pertinente. La meta es acumular la mayor cantidad de puntos que te sea posible antes de que la velocidad y la complejidad de las piezas provoque que tu pantalla se sature de fichas y pierdas. Mientras más puntos acumules, y mejores cadenas y combos hagas, la animación del final será más interesante. La gran ventaja de modos como éste, es que la duración de cada intento, depende de lo bueno que seas en el juego.

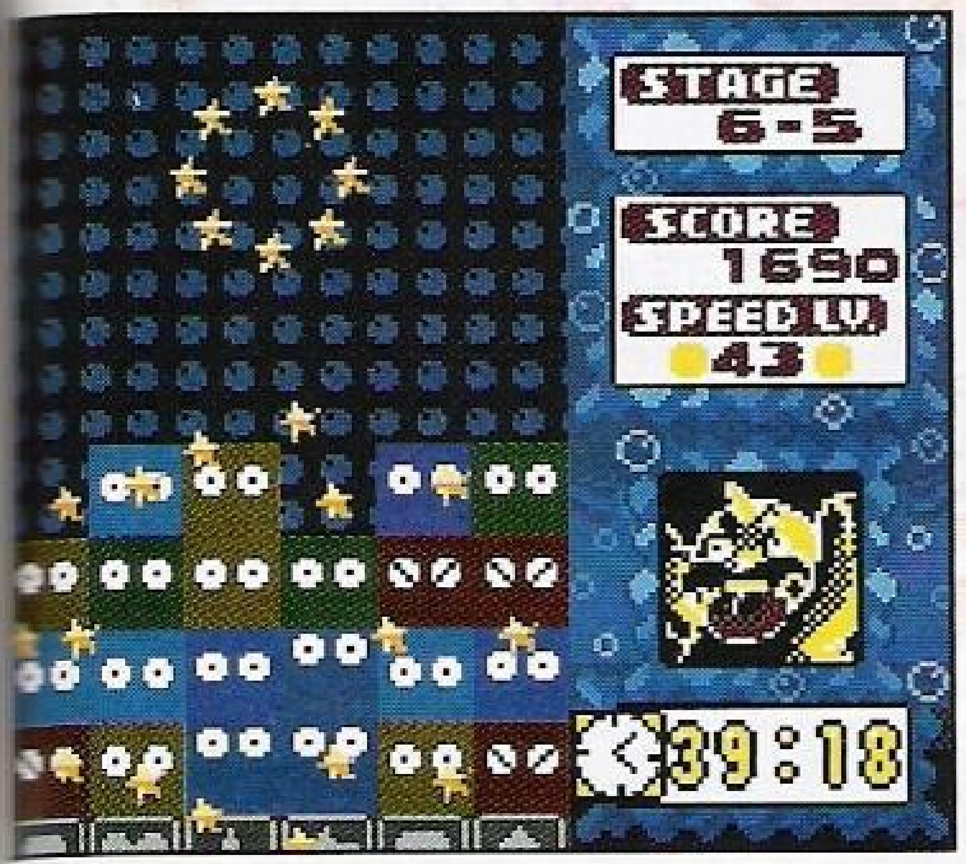






TIME ZONE

Esta es una de nuestras opciones favoritas, como en la mayoría de los modos lo primero que tienes



que hacer es escoger la velocidad y la dificultad que más te acomode, una vez que lo hagas, el Profesor Elm, iniciará la cuenta del reloj. Es precisamente de esto de lo que se trata este modo: tienes que hacer la mayor cantidad de puntos que te sea posible antes de que se te acabe el tiempo, o antes de que se



sature tu pantalla de piezas, claro, mientras más combinaciones y ataques elaborados realices, mayor será tu puntaje, y lógicamente, mientras más alto sea tu puntaje, más sencillo te será ingresar a la lista de mejores récords (Best Scores List).

LINE CLEAR

En esta opción te verás frente a frente con siete



diferentes entrenadores, todos ellos deseosos de acabar contigo, harán lo posible por obligarte a dejar tu recorrido. Cada uno de los entrenadores que encuentres te pondrán a prueba, cada uno en diferentes oportunidades (rounds), si eres capaz de vencerlos en todas, cambiarás de entrenador y seguirás tu camino. La meta en este modo es lograr eliminar todas las fichas que queden arriba de la línea que te marcará la pantalla, para que la iden-



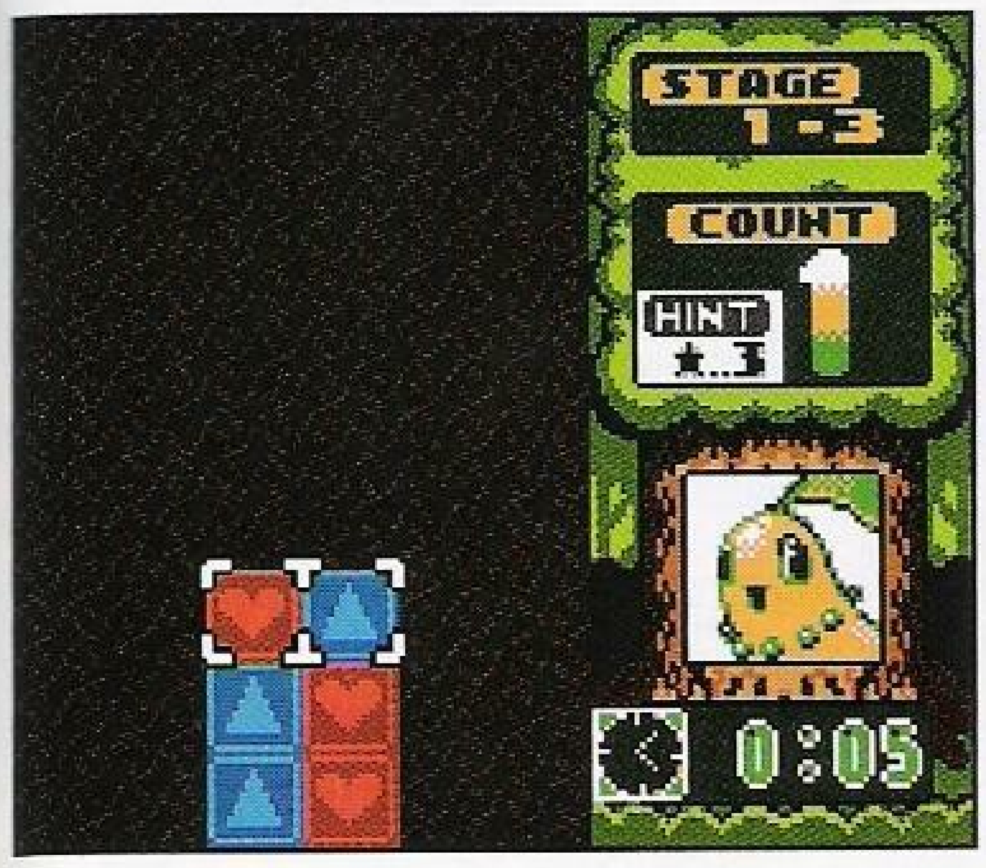
tifiques mejor, la línea aparece con una flecha que dice CLEAR, si eres capaz de eliminar todas las piezas que aparecen arriba de esta línea antes de que se cubra toda tu pantalla y pierdas. Cada vez que logras eliminar las piezas que se te indican, puedes avanzar a enfrentarte a un nuevo entrenador más complicado y difícil. Si eres muy bueno y lo demuestras atacando con combos y cadenas es muy probable que retadores sorpresa traten de eliminar algunos de tus Pokémon, así que ten cuidado.





PUZZLE

Esta opción es un poco diferente a lo que hasta el momento hemos checado, pero no por eso es



menos buena, esta opción es el equivalente a los ejercicios del Puzzle University del Pokémon Puzzle League. En este modo vas a encontrar piezas acomodadas sin movimiento, lo que tienes que hacer en este caso es encontrar la forma de desaparecer todas las piezas con el número de movimientos que se te dan. Algunos ejercicios pueden resultar muy complicados, y precisamente pensando en este detalle, el

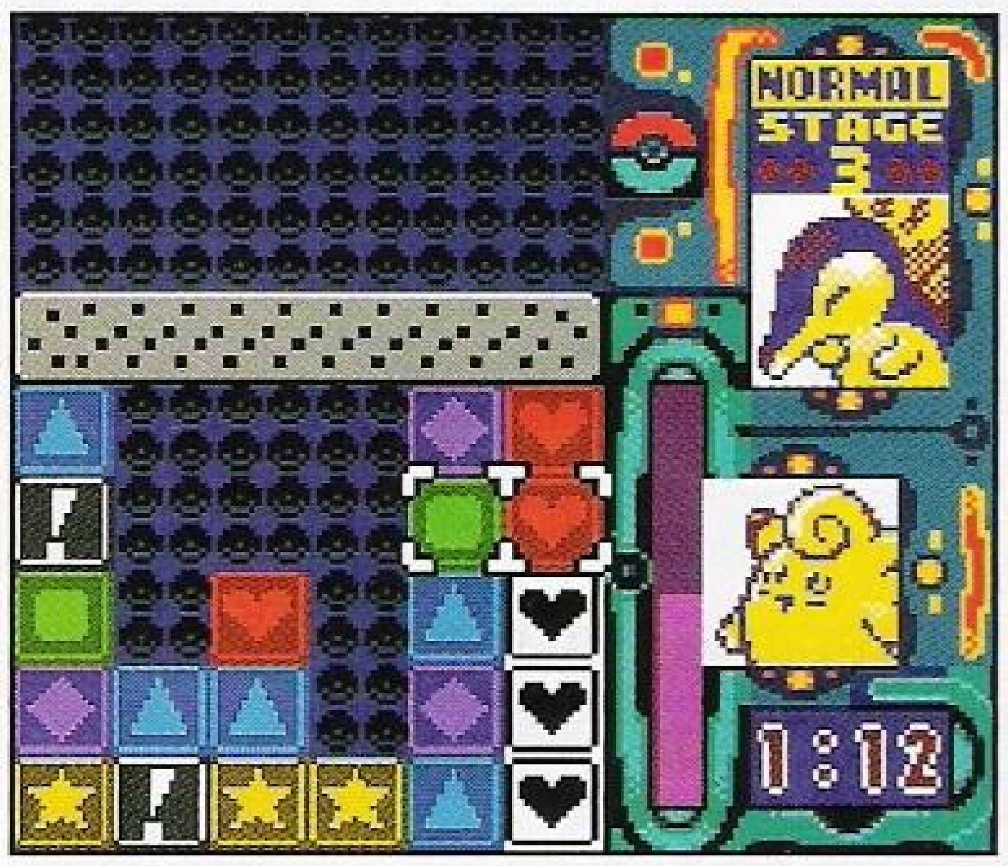


Profesor Elm te echará la mano con "hints" que son diferentes oportunidades para que el CPU te indique cuál es la pieza que debes mover, en pocas palabras

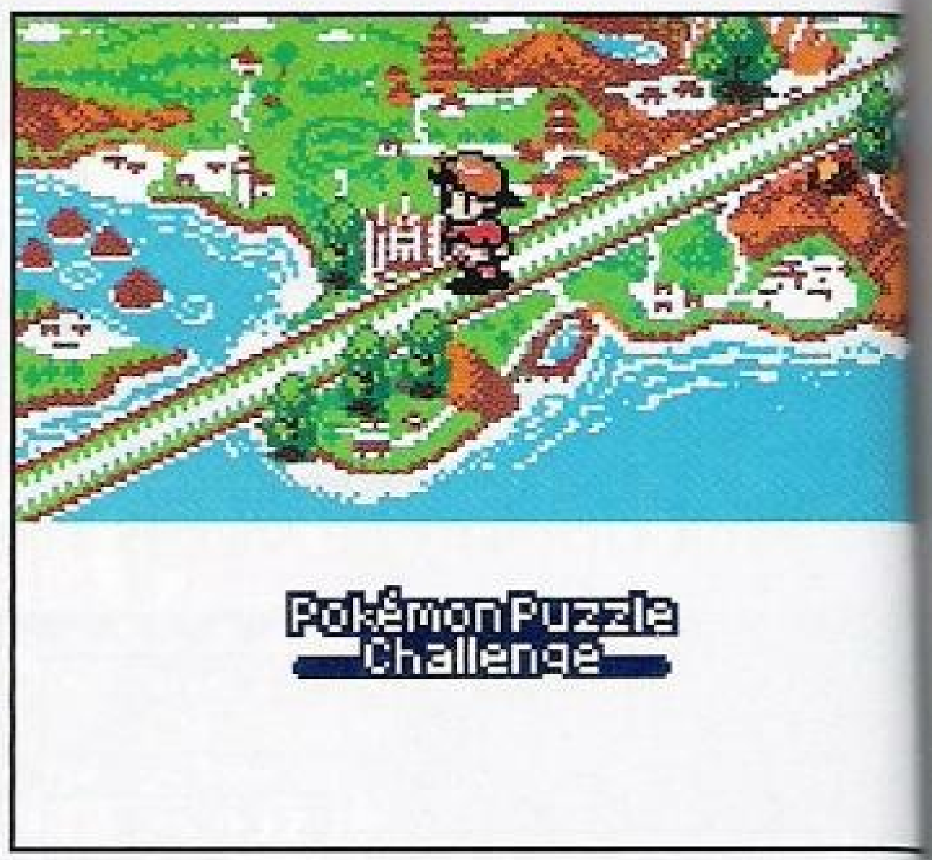


tips para resolver los ejercicios de la mejor manera. Pero no te confíes, estos tips son limitados, y si los gastas todos no tendrás más hasta que cambies de nivel.

GARBAGE



Este modo es muy parecido al Marathon Mode, pero con una pequeña gran diferencia, en este modo tendrás que eliminar todos los castigos que te arroje tu adversario, como seguramente ya adivinaste, mientras más tiempo resistas, más complicados y más grandes serán los castigos que recibas. Esta opción es muy recomendable para quienes gusten de jugar en Two Player mode, con jugadores experimentados.



TWO PLAYERS

Con la ayuda de un cable link, puedes competir contra otro jugador, o contra muchos jugadores, y por qué no, organizar una liga Pokémon y encontrar al mejor jugador de Puzzle Challenge.
Esta opción es altamente adictiva, te recomendamos mucho que tomes como parámetro de entrenamiento todas las opciones anteriores y utilices ésta para demostrar tus habilidades reales en Pokémon Puzzle Challege.



Seguramente te preguntarás, qué es lo que tienes que hacer para sacar a los otros 9 Pokémon que existen en este juego y sobre todo, para poder utilizarlos, para no darle en la torre a la emoción del juego, sólo te vamos a decir como obtener 6.

Cuando empiezas tu recorrido, tienes en tu poder, a Chikorita, a Cyndaquil y a Totodile, únicamente y para obtener a los demás, hay cosas específicas que tienes que hacer (no basta con ser un Puzzle Challenge Master) así que pon mucha atención porque en ningún momento del juego esta información es revelada.

El primero que se unirá a tu cruzada es Marill, es muy fácil de obtener, lo único que tienes que hacer es completar 4 ó más cadenas en batallas antes de enfrentar a la entrenadora Clair. Si lo haces enfrentarás a un entrenador llamado

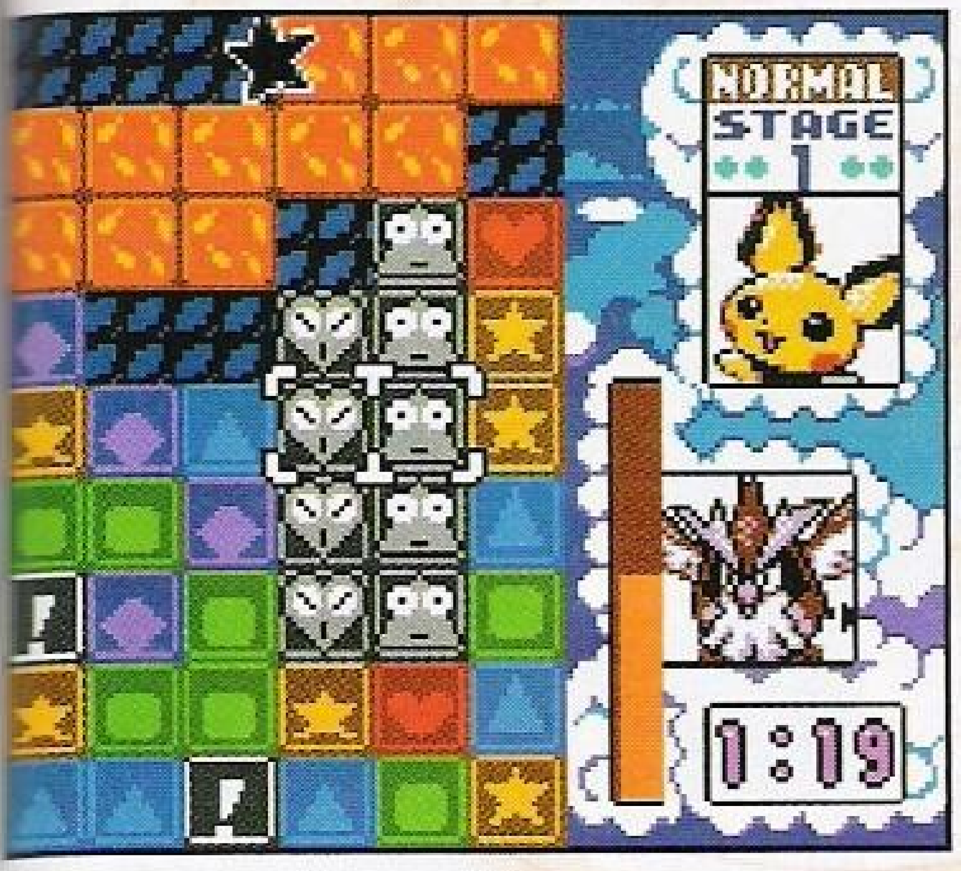


Swimmer, si lo vences Marill se quedará contigo.

Para obtener un Pikachu, al igual que en el caso anterior, escoge un nivel de dificultad normal o Hard, si eres capaz de hacer un combo de seis bloques antes de enfrentarte con Clair, un entrenador conocido como Gentleman te retará y si lo vences, su Pikachu se quedará contigo.

Para hacerte de un Togepi, mejor dicho para hacerlo salir de su huevo juega el Challenge Mode, mínimo en nivel normal, si eres capaz de deshacerte de un combo de 10 bloques antes de encontrarte



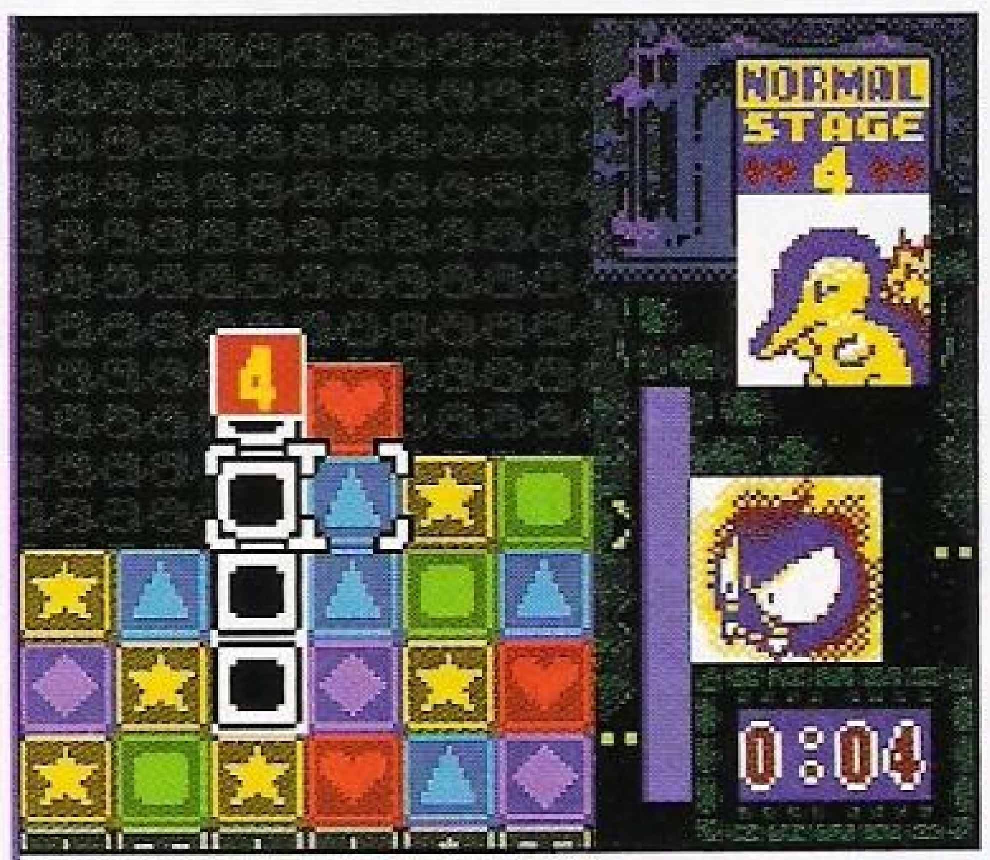


con Clair, un entrenador conocido como Pokéfan te retará, si lo vences, podrás conservar su Togepi.

Si quieres obtener a Sentret, tendrás que jugar el Challenge Mode , en nivel normal como mínimo, y hacer un combo de 7 ó más bloques antes de llegar con Clair. Si lo logras, una entrenadora conocida como Beauty te retará, si la vences obtendrás a Sentret.



Para tener un Bellosom juega el Challenge Mode, en nivel normal como mínimo, si eres capaz de vencer a cualquier entrenador en menos de 25 segundos, antes de llegar con Clair, la bella Lass te retará, venciéndola obtienes a Bellossom.



Para hacerte de un tierno Pichu, juega el Challenge Mode en velocidad normal como mínimo, antes de llegar con Clair tarda 4 minutos o más antes de vencer a cualquier entrenador. Si lo haces, podrás retar a la Pokéfan y quedarte con su Pichu.

Luego de terminar algún modo o vencer de manera contundente a tu contincante en una pelea, el profesor Elm te proveerá de códigos secretos que te ayudarán a mejorar o cambiar algunos detalles dentro del juego. Con el fin de que te pique aún más la curiosidad, te vamos a dar algunos cheat codes para que no lo pienses y corras a buscar este cartucho.



MAS OPCIONES

En la pantalla de opciones, mantén presionado Select y presiona el botón A. Con esto tienes acceso a más opciones de juego.

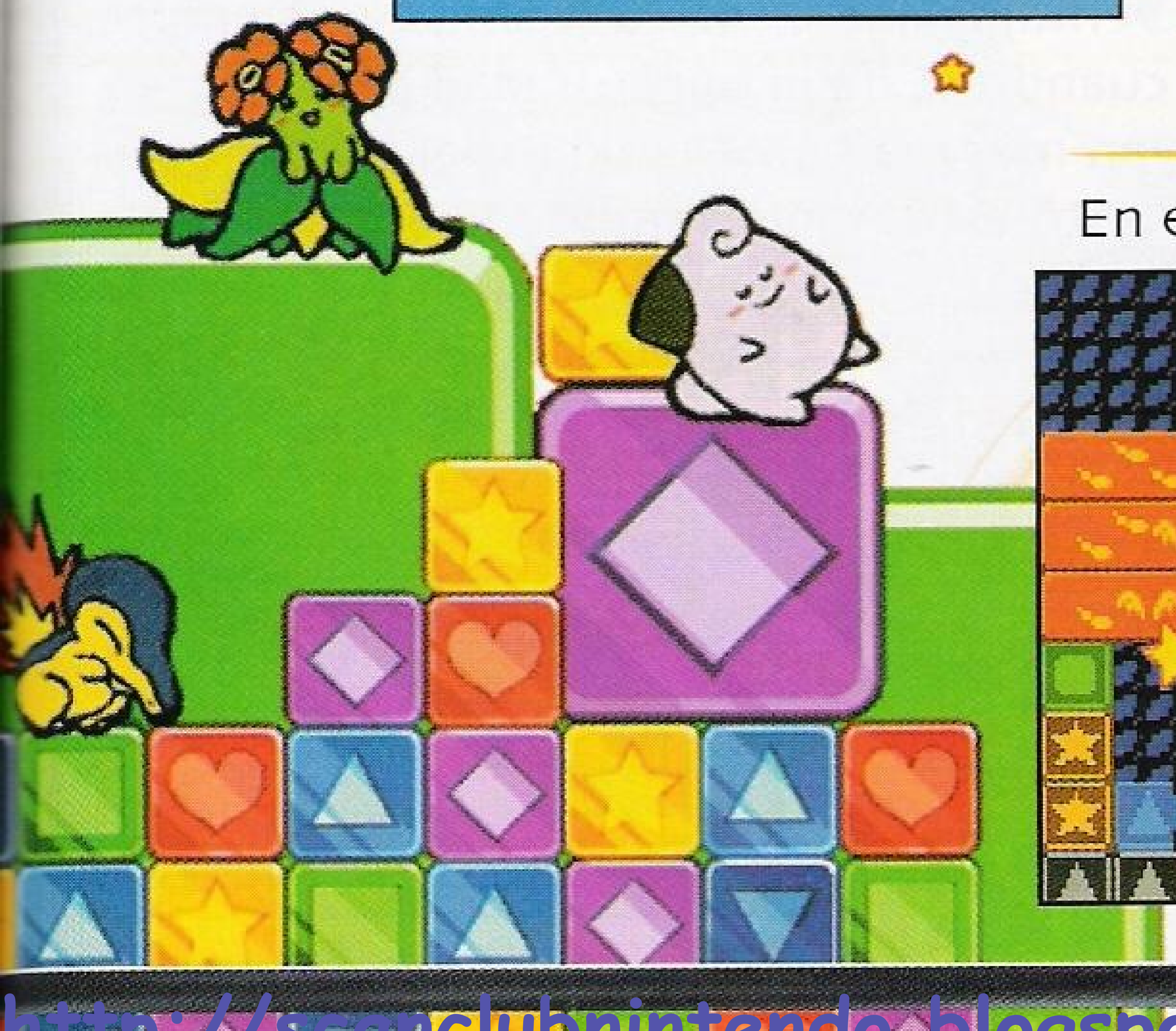




MAS RECORDS

Una vez que estés colocado en la pantalla de récords, mantén presionado select y presiona el botón A, esto te permitirá ver más información y estadísticas.

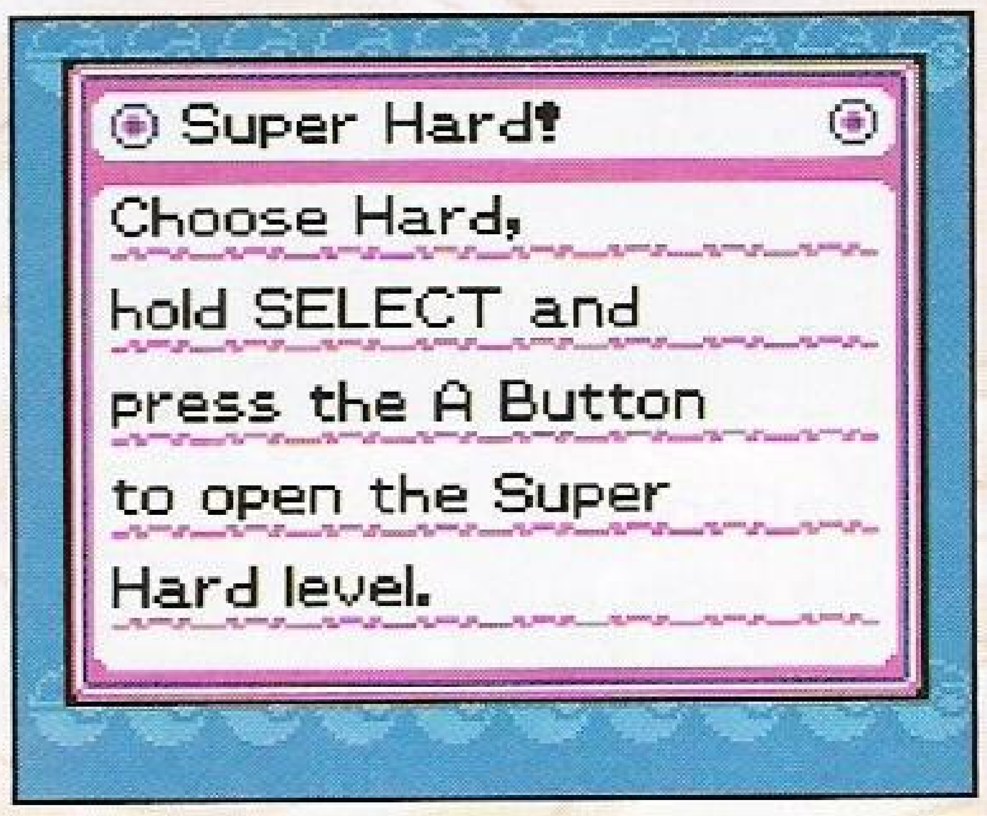




SUPER HARD

En el Modo Challenge, en la pantala donde escoges la dificultad, mantén presionado Select y presiona el botón A, esto te premitirá acceder al nivel de dificultad Súper Hard.





INTENSE MODE



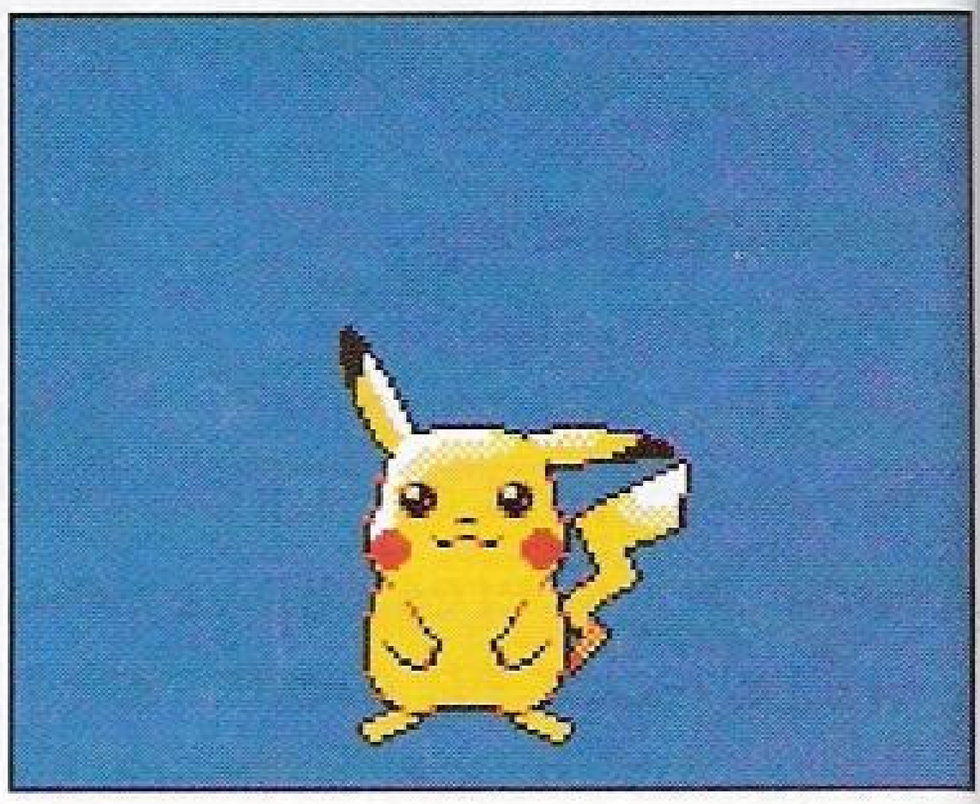
Si con el modo Súper Hard no tuviste suficiente, una vez que termines este modo en la pantalla de selección de dificultad, pon el cursor en Súper Hard, mantén presionado Select, y presiona el botón A, con esto tendrás acceso al Intense Mode, (¿dónde habíamos encontrado cosas como estas antes?...)



SIN PAUSAS



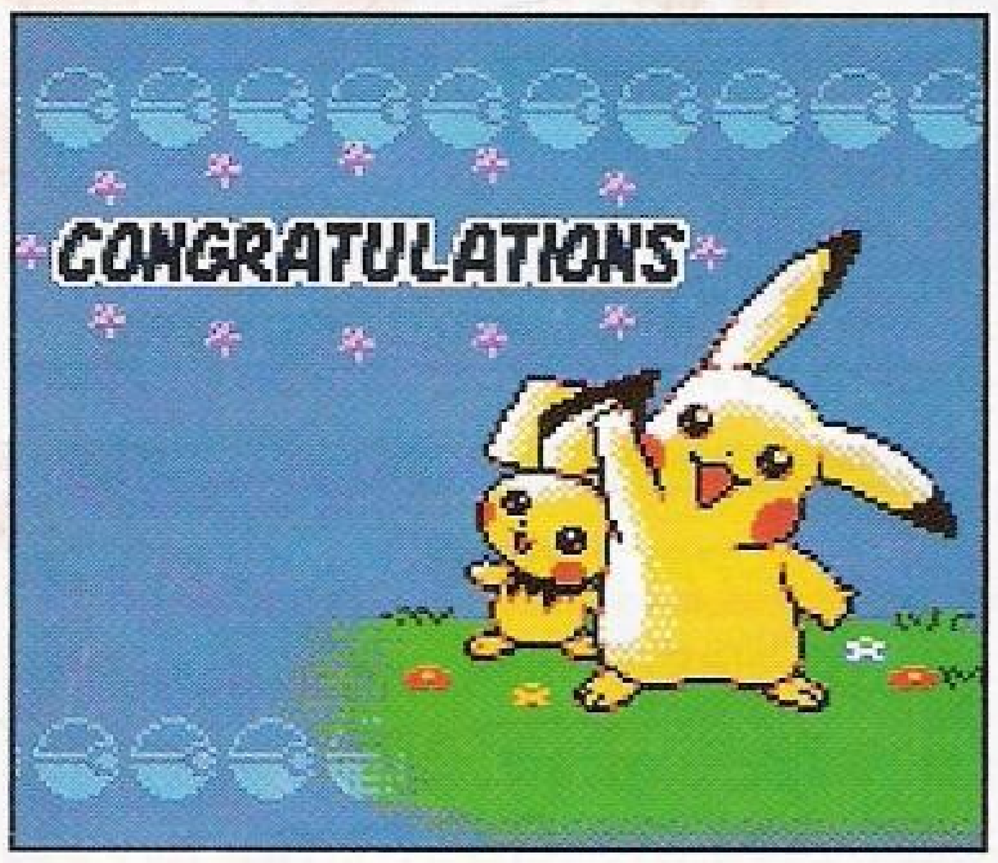
En caso de que tu experiencia te lo permita, existe una función que te permite eliminar el tiempo de caída de las piezas, recuerda que cuando haces un combo o una cadena, existen un par de segundos en los que todo se queda inmóvil, para evitar que esto suceda y el juego sea aún más rápido, al encender tu GBC, en la imagen donde sale Pikachu presiona izq., A, B, Arriba, si lo haces correctamente, un sonido te indicará que las pausas al realizar combos están deshabilitadas.



VELOCIDAD 99

Finalmente, para aquellos cuyos dedos viajan en el tiempo por la velocidad de reacción en el juego, tenemos una última sorpresa. Si ya te queda chica la dificultad máxima del modo Marathon, con esta clave podrás incrementar la velocidad de 50 hasta noventa, para hacerlo, enciende tu GBC, y en la imagen donde sale Pikachu sonriendo, presiona B, A, izq., izq., si lo haces correctamente un sonido especial te indicará que has ampliado el nivel de velocidad hasta 90.





En general y como lo mencionamos al principio del artículo, muy pocas traslaciones consiguen conservar la esencia de los juegos originales. En este caso particular, Pokémon Puzzle Challenge, conserva las mismas características que convierten en un súper éxito al Pokémon Puzzle League de Nintendo 64. Aunque en realidad las únicas diferencias que existen en cuanto a modos de juego sean el modo 3D y la edición de los ejercicios de Puzzle, todos los demás modos se pueden jugar igual que en el cartucho para N64, sin olvidar claro las limitaciones lógicas del sistema portátil. Es importante mencionar que este cartucho no es compatible de ninguna manera con el Transfer Pak, y que una de las mejores ventajas que tiene es (como casi siempre sucede) cuando te da la oportunidad de medirte con alguien más vía Cable Link. Esperamos que con todo esto estés mentalmente preparado para iniciar una batalla llena de retos y superación constante, seguramente ya estás listo para aceptar el reto... convertirte en un Puzzle Challenge Master.





Pokémon
STADIUM
2
En total 3D
Bajo Licencia Autorizada de
Gamela México S.A. de C.V.
NINTENDO 64
www.nintendo.com

SOLUCIONES

Como seguramente tienes muchos problemas con la resolución de los ejercicios en el Pokémon Puzzle League, del modo University, a continuación vas a encontrar una a una las soluciones para resolverlos, pero para que te cueste un poco más de trabajo te vamos a dar solamente los de la Class 2 , 3 y los del modo Special.
¡De cualquier manera, buena suerte!.

CLASS 2 - BASIC

Mueve la pieza amarilla que está arriba un espacio a la izquierda, luego mueve la pieza amarilla de arriba un espacio a la derecha, finalmente mueve la pieza amarilla que queda arriba, un espacio ala izquierda para empezar una cadena que completa el ejercicio.
Mueve la pieza verde de la parte superior un espacio a la derecha. cambia la pieza verde de arriba con el bloque púrpura de la derecha. Cambia la pieza verde que queda arriba a la izquierda con el bloque púrpura de la derecha para completar el ejercicio.
Cambia el bloque azul de arriba de la tercera columna con el bloque rojo de la derecha. Cambia la última pieza de arriba roja con el bloque azul de la derecha para comenzar la reacción que completa el ejercicio.
Cambia el bloque amarillo de arriba que esta en medio con el rojo de la derecha. Cambia el bloque rojo de la segunda columna con el amarillo de la derecha. cambia finalmente el bloque amarillo izquierdo con el rojo de la derecha para comenzar la cadena que completa el ejercicio.
Cambia el bloque azul obscuro de la parte superior con el azul claro de la derecha. Cambia el bloque azul claro de la parte superior con el bloque azul obscuro de la izquierda. Cambia los bloques de la izquierda azul obscuro con el de la derecha azul claro. Cambia el bloque azul obscuro de la parte superior con el bloque azul claro de la derecha para completar el ejercicio.
Mueve el bloque amarillo de la parte superior a la izquierda un espacio. Mueve el bloque púrpura de arriba un espacio a la izquierda. Cambia el bloque amarillo con el púrpura de la derecha para completar el ejercicio.
Cambia el bloque amarillo de arriba con el azul obscuro de la izquierda. Mueve el bloque amarillo que está en la parte más alta para iniciar la cadena para completar el ejercicio.
Mueve el bloque azul claro de arriba un espacio ala izquierda. Cambia el bloque azul claro más alto con el verde de la izquierda. Cambia ese mismo bloque azul con el verde de la izquierda. los bloques azules comenzarán la cadena para completar el ejercicio.
Mueve el bloque rojo de arriba de la tercera columna al espacio de la derecha. Cambia el bloque verde de la parte más alta con el bloque púrpura de la izquierda para empezar la reacción para completar el ejercicio.
Cambia el bloque azul claro de la izquierda con el azul obscuro de la derecha. Mueve el bloque azul obscuro de un espacio a la izquierda. Cambia el bloque azul claro de la parte superior a la izquierda para iniciar la cadena para completar el ejercicio.
Mueve el bloque amarillo que esta en la tercera columna un espacio a la izquierda. Cambia el bloque amarillo de la derecha con el púrpura de la izquierda. Mueve el bloque rojo a la derecha para completar el ejercicio.
Mueve el botón azul claro de la parte superior un espacio a la derecha. Cambia el bloque azul claro de la parte baja de la segunda columna con el rojo de la derecha. Mueve el bloque rojo un espacio a la izquierda para completar el ejercicio.
Mueve el bloque azul de arriba un espacio a la izquierda. Mueve el bloque amarillo de la parte superior un espacio a la derecha. Mueve el bloque púrpura de la parte superior un espacio a la izquierda para completar el ejercicio
Cambia el bloque amarillo de la tercera columna con el bloque rojo de la derecha. Cambia el bloque amarillo de arriba de la tercera columna con el rojo de la izquierda para completar el ejercicio.
Cambia el bloque amarillo de la parte superior con el bloque púrpura de la izquierda. Mueve el bloque púrpura de la parte superior un espacio a la derecha. Mueve el bloque rojo de la parte superior un espacio a la izquierda para completar el ejercicio.
Mueve el bloque amarillo de la parte superior un espacio a la derecha. Mueve el bloque de la parte superior izquierda un espacio a la izquierda, de manera que caiga. Cambia el bloque púrpura de la parte superior derecha con el amarillo de la izquierda para completar el ejercicio.
Mueve el bloque púrpura de la parte superior izquierda un espacio a la izquierda. Mueve el bloque púrpura de la segunda columna un espacio a la derecha. El bloque caerá y empezará la cadena para completar el ejercicio.
Desde el lugar donde aparece el cursor, tres espacios arriba presiona A. colócate tres espacios abajo sin moverte y presiona A para completar el ejercicio.
Mueve el bloque de la parte superior izquierda un espacio a la derecha. Mueve el bloque verde de la parte de arriba un espacio a la izquierda. Mueve el mismo bloque un espacio a la izquierda. Cambia el bloque verde de la parte superior derecha con el rojo de la izquierda para completar el ejercicio.
Cambia el bloque púrpura de la tercera columna con el rojo de la derecha. Cambia el bloque rojo con el púrpura de la izquierda. Cambia el bloque rojo de la parte superior con el bloque púrpura a la derecha para formar una L para completar el ejercicio.
Mueve el bloque amarillo de la cuarta columna un espacio a la derecha. Mueve el bloque amarillo de la tercera columna un espacio a la derecha para completar el ejercicio.
Mueve el bloque púrpura de la parte superior un espacio a la derecha. Cambia el bloque verde de la parte superior derecha con el púrpura de la izquierda para completar el ejercicio.
Mueve el bloque azul claro de arriba un espacio a la izquierda. Mueve el bloque verde de la parte superior izquierda un espacio a la izquierda. Cambia el bloque azul claro con el verde de la derecha para completar el ejercicio.
Cambia el bloque amarillo de la parte superior de la tercera columna con el verde de la izquierda. Cambia el bloque amarillo de la segunda columna con el verde de la derecha. Mueve el bloque amarillo de la parte superior izquierda un espacio a la izquierda. Cambia el bloque verde de la parte superior izquierda con el amarillo de la derecha para completar el ejercicio.
Cambia el bloque rojo del lado derecho del tercer renglón conel amarillo de la izquierda. Cambia el bloque rojo de la parte superior derecha con el amarillo de la izquierda para completar el ejercicio.
Cambia el bloque amarillo de la parte superior izquierda con el rojo de la derecha. Mueve el bloque verde un espacio a la izquierda. Cambia el bloque rojo con el azul claro de la derecha para completar el ejercicio.
Cambia el bloque rojo inferior de la columna central con el azul claro de la derecha. Mueve ese mismo bloque un espacio a la derecha. Cambia el bloque amarillo de la parte superior izquierda con el azul claro de la derecha. Cambia el bloque amarillo de la parte superior izquierda con el azul de la parte derecha para completar el ejercicio.
Cambia el bloque azul obscuro con el amarillo de la derecha. Mueve el bloque verde de la parte superior derecha un espacio a la derecha. Antes de que los bloques verdes desaparezcan, nueve el bloque amarillo de la parte superioi derecha a la derecha para completar el ejercicio.
Cambia el bloque de la parte superior derecha con el verde de la izquierda. Cambia ese mismo bloque amarillo con el verde de la izquierda. Cambia el bloque de la parte media de la segunda columna con el púrpura de la izquierda para completar el ejercicio.
Mueve el bloque de la parte media de la primera columna un espacio a la izquierda. Cambia el bloque amarillo de la parte superior derecha con el bloque rojo de la izquierda para completar el ejercicio.

CLASS 2 - 3D

De donde aparece el cursor, mueve tres espacios abajo, uno a la derecha y presiona A.
De donde aparece el cursor, mueve dos espacios abajo, dos a la izquierda y preisiona A. Ahora mueve 2 a la izquierda, uno abajo y presiona A.
De donde aparece el cursor, mueve 4 a la derecha, uno abajo y presiona A.
De donde aparece el cursor, uno abajo y presiona A.
De donde aparece el cursor, mueve 4 a la derecha, dos arriba y presiona A.
De donde aparece el cursor, mueve 4 arriba y presiona A. Mueve abajo 3 espacios, uno a la derecha y presiona A. Mueve uno a la izquierda, dos abajo y presiona A.
De donde aparece el cursor, mueve un espacio a la derecha, abajo dos espacios, y presiona A. Mueve 3 ala izquierda uno arriba y presiona A.
De donde aparece el cursor, mueve arriba 7 espacios 2 a la izquierda y presiona A. Mueve uno a la derecha y presiona A.
De donde aparece el cursor mueve 4 a la derecha, uno arriba y presiona A. Mueve 4 abajo y presiona A.
De donde aparece el cursor, mueve uno a la izquierda y presiona A.

CLASS 2 - ACTION

41.Mueve el bloque de la parte superior un espacio a la izquierda.
42.Antes de que el bloque amarillo desaparezca, rápidamente mueve el bloque rojo de arriba un espacio a la izquierda. Si lo haces correctamente los bloques rojos desaparecerán.
43.Mueve el bloque de la parte superior izquierda un espacio a la izquierda. Antes de que los bloques rojos desaparezcan, mueve el bloque verde de la parte superior derecha un espacio a la derecha para completar el ejercicio.
44.Mueve el bloque de arriba de la columna más pequeña un espacio a la izquierda. Antes de que los bloques desaparezcan cambia el bloque amarillo de la derecha con el rojo de la izquierda para completar el ejercicio.
45.Mueve el bloque amarillo de la segunda columna un espacio a la izquierda. Mueve el bloque azul obscuro de la parte superior derecha un espacio a la derecha. Espera que los bloques azules claros desaparezcan, luego mueva el bloque amarillo un espacio a la derecha para completar el ejercicio.
46.De donde aparece el cursor mueve tres espacios abajo, dos a la izquierda, y presiona A. Rápidamente mueve tres a la derecha, uno arriba y presiona A. Antes de que los bloques púrpuras desaparezcan, mueve uno abajo y presiona A. Sin detenerte mueve un espacio a la derecha y presiona A. El timing es muy difícil en este ejercicio.
47.Cambia el bloque púrpura de arriba con el bloque verde de la derecha. Antes de que los bloques verdes desaparezcan, mueve rápidamente el bloque verde de la derecha un espacio para completar el ejercicio.
48.De donde aparece el cursor mueve 3 espacios abajo, uno a la derecha y presiona A. Mueve 2 espacios arriba y presiona A. Rápidamente mueve 2 abajo y presiona A para completar el ejercicio.
49.Mueve el bloque amarillo de la columna más alta un espacio a la derecha. Mueve el segundo bloque púrpura de la columna más alta un espacio a la derecha. Cuando el bloque rojo desaparezca, mueve rápidamente el mismo bloque un espacio a la izquierda. Cuando el bloque púrpura desaparezca, mueve rápidamente el bloque amarillo que está a la derecha un espacio a la izquierda. Antes de que el bloque verde caiga, mueve rápidamente, el bloque de la parte superior derecha un espacio ala izquierda para lograr el combo y terminar el ejercicio.
50.Mueve el bloque azul claro de la parte de arriba un espacio a la izquierda. Cuando los bloques desaparezcan, deja caer el bloque amarillo y rápidamente mueve un espacio a la izquierda para completar el ejercicio.

CLASS 2 - BASIC

1.Cambia el bloque púrpura de la parte superior izquierda con el bloque azul claro de la derecha. Cambia el bloque púrpura de la parte superior con el rojo de la izquierda. Cambia el bloque púrpura de la mitad con el bloque rojo de la derecha para completar el ejercicio.
2.Cambia el bloque azul de la parte media de la columna más alta con el amarillo de la izquierda. Mueve el bloque amarillo de la columna más alta un espacio a la derecha. Cambia el mismo bloque con el azul de la izquierda un espacio para completar el ejercicio.
3.Mueve el bloque verde de la parte superior un espacio a la derecha. Mueve el bloque azul claro de la parte superior izquierda un espacio a la izquierda. Cambia el bloque verde de la parte superior izquierda con el púrpura de la derecha para completar el ejercicio.
4.Mueve el segundo bloque verde de la columna más alta un espacio a la derecha. Cambia el bloque de la parte superior de la segunda columna con el bloque verde de la derecha para completar el ejercicio.
5.Mueve el bloque azul obscuro de la parte superior izquierda. Cambia el bloque púrpura de la parte superior con el azul claro de la izquierda. Cambia el mismo bloque púrpura con el azul claro de la izquierda para completar el ejercicio.
6.De donde aparece el cursor, mueve 2 espacios abajo y presiona A. Mueve uno a la derecha, uno abajo y presiona A. Mueve 3 arriba y presiona A, para completar el ejercicio.
7.Cambia el bloque amarillo de arriba de la segunda columna con el bloque verde de la derecha. Cambia el bloque azul de arriba con el azul de la izquierda. Cambia el bloque púrpura de la parte superior derecha con el rojo de la izquierda para completar el ejercicio.
8.De donde aparece el cursor, mueve dos espacios abajo y presiona A. Mueve uno abajo y presiona A. Mueve el cursor dos espacios a la derecha, 3 arriba, y presiona A.
9.De donde aparece el cursor, mueve 6 espacios arriba, uno a la derecha y presiona A. Mueve 4 espacios abajo y presiona A. Mueve el cursor abajo un espacio, uno a la izquierda y presiona A para completar el ejercicio.
10.Cambia el bloque de la parte de arriba con el azul claro de la parte derecha. Mueve el mismo bloque un espacio a la derecha. Cambia el bloque amarillo de la parte superior izquierda con el púrpura de la derecha para completar el ejercicio.
11.De donde aparece el cursor, mueve abajo 3 espacios y presiona A. Mueve uno arriba y presiona A. Mueve tres espacios a la derecha y presiona A. Mueve 2 a la izquierda dos arriba y presiona A. Mueve el cursor abajo 3 espacios, y presiona A para completar el ejercicio.
12.De donde aparece el cursor, mueve 2 abajo, uno a la derecha y presiona A. Mueve arriba 2 espacios y presiona A. Mueve dos abajo y presiona A para completar el ejercicio.
13.De donde aparece el cursor, mueve uno a la derecha y presiona A. Mueve abajo 3 espacios uno a la derecha y presiona A. Mueve el cursor uno a la izquierda, tres arriba y presiona A. Mueve uno abajo, 3 a la izquierda y presiona A. Mueve dos abajo y presiona A para completar el ejercicio.
14.De donde aparece el cursor, mueve abajo 3 espacios y presiona A. Mueve arriba un espacio, uno a la derecha, y presiona A. Mueve el cursor un espacio a la izquierda, 3 arriba y presiona A para completar el ejercicio.
15.De donde aparece el cursor, mueve 2 abajo, uno a la derecha y presiona A. Mueve 2 a la izquierda dos arriba y presiona A para completar el ejercicio.
16.De donde aparece el cursor, mueve 2 abajo y presiona A. Mueve uno a la izquierda y presiona A. Mueve el cursor un espacio a la derecha, uno arriba y presiona A.

17.De donde aparece el cursor, mueve abajo 2 espacios, uno a la derecha y presiona A. mueve un espacio arriba y presiona A. Mueve el cursor un espacio a la derecha y presiona A para completar el ejercicio.
18.De donde aparece el cursor, presiona A. Mueve uno a la derecha y presiona A. Mueve abajo 3 espacios y presiona A para completar el ejercicio.
19.Cambia el bloque azul de la parte superior con el rojo de la derecha. Mueve el bloque rojo de la parte superior derecha a la izquierda un espacio. Mueve el bloque azul obscuro de la columna alta un espacio a la derecha. Cambia este mismo bloque con el azul claro de la izquierda para completar el ejercicio.
20.De donde aparece el cursor, mueve abajo 2 espacios y presiona A. Mueve un espacio a la izquierda y presiona A. Mueve el cursor 3 arriba y presiona A para completar el ejercicio.
21.De donde aparece el cursor mueve un espacio abajo y presiona A. Mueve un espacio abajo, uno a la derecha y presiona A. Mueve el cursor un espacio a la izquierda y presiona A. Mueve un espacio a la izquierda para completar el ejercicio.
22.De donde aparece el cursor, mueve abajo 3, uno a la izquierda y presiona A. Mueve uno a la derecha 2 arriba y presiona A. Mueve a la derecha un espacio, y presiona A. Mueve un espacio a la derecha, 2 abajo y presiona A para completar el ejercicio.
23.De donde aparece el cursor presiona A. Mueve un espacio a la derecha, abajo uno, y presiona A. Mueve un espacio abajo y presiona A para completar el ejercicio.
24.De donde aparece el cursor, mueve 2 abajo, uno a la derecha y presiona A. Mueve 2 a la izquierda y presiona A. Presiona A una vez más. Mueve uno abajo para completar el ejercicio.
25.De donde aparece el cursor, mueve uno a la izquierda, tres arriba, y presiona A. Mueve un espacio abajo y presiona A. Mueve abajo 2, uno a la derecha y presiona A para completar el ejercicio.
26.De donde aparece el cursor, mueve a la izquierda uno y presiona A. Mueve abajo 3, uno a la derecha, y presiona A. Mueve uno arriba y presiona A. Mueve uno a la izquierda y presiona A.
27.De donde aparece el cursor presiona A. Mueve uno abajo, uno a la izquierda y presiona A. Mueve abajo uno y presiona A. Mueve un espacio a la derecha y presiona A.
28.De donde aparece el cursor, mueve abajo 2 espacios, uno a la izquierda y presiona A. Mueve tres
espacios ala derecha uno arriba y presiona A. Mueve uno a la izquierda, arriba uno y presiona A para completar el ejercicio.
29.De donde aparece el cursor, mueve abajo 3, uno a la derecha y presiona A. Mueve un espacio a la izquierda y presiona A. Mueve el cursor uno a la izquierda. Mueve el cursor a la izquierda 3 arriba y presiona A. Mueve arriba 2 espacios y presiona A para completar el ejercicio.
30.De donde aparece el cursor, mueve uno arriba, dos a la derecha y presiona A. Mueve arriba uno y presiona A. Mueve uno arriba, uno a la izquierda y presiona A. Mueve 2 abajo, uno a la derecha, y presiona A para completar el ejercicio.

CLASS 3 – 3D

31.De donde aparece el cursor, mueve 3 a la izquierda, uno abajo y presiona A. Mueve abajo 2 espacios, uno a la izquierda y presiona A para completar el ejercicio.
32.De donde aparece el cursor, mueve 5 a la derecha y presiona A. Mueve a la izquierda uno y presiona A. Mueve uno a la izquierda, abajo 3 y presiona A.
33.De donde aparece el cursor, mueve a la derecha 2, 5 arriba y presiona A. Presiona A otra vez. Mueve el cursor a la derecha un espacio presiona A para completar el ejercicio.
34.De donde el cursor aparece, mueve a la izquierda 6 espacios, dos arriba y presiona A. Mueve abajo 5 espacios dos a la derecha y presiona A para completar el ejercicio.
35.De donde aparece el cursor, mueve 8 a la derecha, 3 abajo y presiona A, Mueve 3 a la izquierda, y presiona A para completar el ejercicio.
36.De donde aparece el cursor, mueve abajo 3, izquierda 8 y presiona A. Mueve uno a la izquierda, 2 arriba y presiona A. Mueve uno a la izquierda, y presiona A para completar el ejercicio.
37.De donde aparece el cursor, mueve 7 a la izquierda dos arriba y presiona A para completar el ejercicio, rápidamente sube 4 espacios y presiona A.
38.De donde aparece el cursor mueve uno a la izquierda, 3 arriba, y presiona A. Mueve abajo un espacio y presiona A. Mueve abajo uno, uno a la derecha y presiona A para completar el ejercicio.
39.De donde aparece el cursor, mueve arriba 2, uno a la izquierda y presiona A. Mueve dos a la derecha y presiona A. Mueve un espacio a la izquierda, abajo 3 espacios, y presiona A para completar el ejercicio.
40.De donde aparece el cursor, mueve8 a la derecha, 3 abajo, y presiona A. Mueve a la izquierda un espacio , uno arriba y presiona A. Mueve uno a la izquierda y presiona A para completar el ejercicio.

CLASS 3 – ACTION

41.De donde aparece el cursor, mueve abajo 2 espacios, uno a la izquierda y presiona A. rápidamente mueve dos a la derecha uno arriba y presiona A. Antes de que los bloques púrpuras caigan, presiona A para formar una columna púrpura y completar el ejercicio.
42.De donde aparece el cursor, presiona A. Antes de que el blque amarillo caiga, mueve abajo uno y preiona A, para poner los bloques amarillos en línea y completar el ejercicio.
43.De donde aparece el cursor, mueve un espacio a la izquierda, uno arriba y presiona A. Rápidamente mueve uno abajo y presiona A. Antes de que los bloques caigan, muev abajo 2 espacios y presiona A, con esto pondrás juntos los bloques púrpuras y completarás el ejercicio.
44.De donde aparece el cursor, mueve abajo 2 espacios, uno a la derecha y presiona A. Rápidamente mueve uno a la izquierda, uno abajo, y presiona A para poner los bloques azules juntos y completar el ejercicio. Debes ser muy rápido.
45.De donde aparece el cursor, mueve 3 abajo, uno a la izquierda y presiona A. Rápidamente, mueve uno a la derecha, tres arriba y presiona A. Antes de que los bloques caigan mueve 2 abajo y presiona A para que los bloques amarillos queden en línea y completes el ejercicio.
46De donde aparece el cursor, mueve uno a la izquierda, uno arriba y presiona A. Rápidamente presiona A otra vez. Sin detenerte mueve 2 a la derecha y presiona A. Rápidamente presiona A para que se haga la línea de bloques azules para completar el ejercicio.
47.De donde empieza el cursor, mueve abajo 3 uno a la derecha y presiona A. Espera que los primeros bloques caigan, luego mueve uno arriba y presiona A. Rápidamente, mueve uno a la izquierda, y presiona A para completar el ejercicio.
48.De donde aparece el cursor, mueve 3 abajo 2 a la izquierda y presiona A. Rápidamente mueve 4 a la derecha y presiona A. Mueve 3 a la izquierda y presiona A para que los bloques amarillos queden juntos y completar el ejercicio.
49.De donde aparece el cursor, mueve abajo un espacio, dos a la izquierda y presiona A. Espera a que los bloques amarillos desaparezcan y mueve 3 a la izquierda, presiona A para completar el ejercicio.
50.De donde aparece el cursor, mueve arriba 3 espacios y presiona A. Sin detenerte, mueve uno abajo y presiona A. Rápidamente mueve un espacio abajo y presiona A para completar el ejercicio.

SPECIAL CLASS STAGE 1

1.De donde aparece el cursor mueve tres espacios abajo, y presiona A. Muévete un espacio a la izquierda, uno arriba y presina A. Mueve el cursor un espacio y presiona A para completar el ejercicio.
2.De donde aparece el cursor, mueve un espacio abajo y presiona A. Mueve el cursor un espacio a la izquierda y presiona A para completar el ejercicio.
3.De donde aparece el cursor, mueve un espacio abajo, uno a la derecha y presiona A. Mueve dos abajo y presiona A para completar el ejercicio.
4.De donde aparece el cursor, mueve tres espacios abajo y presiona A. Mueve arriba 6 espacios y presiona A. Mueve tres espacios para abajo y presiona A para completa el ejercicio.
5.De donde aparece el cursor, mueve tres espacios abajo y presiona A. Mueve el cursor arriba un espacio y presiona A para completar el ejercicio.
6.De donde aparece el cursor, mueve abajo 2 espacios, uno a al izquierda y presiona A. Mueve un o a la derecha uno arriba y presiona A. Mueve el cursor a la derecha un espacio y presiona A para completar el ejercicio.
7.De donde aparece el cursor, mueve abajo 3 espacios, uno a la izquierda y presiona A. Mueve tres espacios a la derecha y presiona A. Mueve el cursor 2 espacios a la izquierda, dos arriba y presiona A para completar el ejercicio.
8.De donde aparece el cursor, mueve uno abajo y presiona A. mueve dos espacios abajo, uno a la izquierda y presiona A.
9.De donde aparece el cursor, mueve abajo 3 espacios, uno a la derecha, y presiona A. Mueve a izquierda un espacio, y presiona A para completar el ejercicio.
10.De donde aparece el cursor, mueve abajo 3, dos a la izquierda y presiona A para completar el ejercicio.
11.De donde aparece el cursor, presiona A. Mueve uno a la derecha y presiona A para completar el ejercicio.
12.De donde aparece el cursor, mueve dos a la derecha y presiona A. Mueve abajo 3 espacios y presiona A para completar el ejercicio.
13.De donde aparece el cursor, mueve un espacio abajo, dos a la derecha y presiona A. Mueve uno a la izquierda y presiona A. Mueve abajo uno, uno a la izquierda y presiona A. Mueve uno a la izquierda y presiona A para completar el ejercicio.
14.De donde aparece el cursor, abajo 3 espacios y presiona A. Mueve uno a la derecha y presiona A. Mueve 3 a la izquierda y presiona A para completar el ejercicio.
15.De donde aparece el cursor, uno abajo y presiona A. Mueve el cursor abajo un espacio, uno a la izquierda y presiona A para completar el ejercicio.
16.De donde aparece el cursor, presiona A para completar el ejercicio.
17.De donde aparece el cursor, mueve arriba un espacio y presiona A. Mueve uno a la izquierda y presiona A para completar el ejercicio.
18.De donde aparece el cursor, 3 abajo, uno a la derecha y presiona A. Mueve 2 a la izquierda, 2 arriba y presiona A. Mueve uno a la derecha, uno arriba y presiona A para completar el ejercicio.
19.De donde aparece el cursor, mueve abajo 3, uno a la derecha y presiona A. Mueve uno arriba y presiona A. Mueve abajo uno, uno a la izquierda y presiona A para completar el ejercicio.
20.De donde aparece el cursor, mueve arriba 3 espacios, y presiona A. Mueve el cursor uno a la izquierda y presiona A para completar el ejercicio.
21.De donde aparece el cursor, mueve dos abajo y presiona A. Mueve un espacio abajo, dos a la izquierda y presiona A para completar el ejercicio.
22.De donde aparece el cursor, mueve arriba 4, uno a la derecha y presiona A. Mueve abajo siete espacios y presiona A. Mueve el cursor arriba un espacio y presiona A para completar el ejercicio.
23.De donde aparece el cursor, mueve uno a la izquierda y presiona A. Mueve 2 espacios abajo el cursor y presiona A para completar elejercicio.
24.De donde aparece el cursor, mueve uno a la izquierda y presiona A. Mueve uno a la derecha y presiona A. Mueve uno a la izquierda, uno abajo y presiona A para completar el ejercicio.
25.De donde aparece el cursor, mueve a la derecha un espacio, arriba uno y presiona A. Mueve abajo 4, 2 a la izquierda y presiona A. Mueve dos espacios a la derecha, uno arriba, y presiona A. Mueve abajo un espacio y presiona A para completar el ejercicio.
26.De donde aparece el cursor, mueve 3 abajo y presiona A. Mueve un espacio a la derecha, uno arriba y presiona A. Mueve arriba dos espacios, uno a la izquierda, y presiona A para completar el ejercicio.
27.De donde aparece el cursor, mueve 3 abajo y presiona A. Mueve uno a la derecha y presiona A. Mueve arriba uno y presiona A. Mueve uno a la izquierda y presiona A. Mueve 3 arriba y presiona A para completar el ejercicio.
28.De donde aparece el cursor, mueve un espacio abajo y presiona A. Mueve uno a la derecha, dos arriba y presiona A. Mueve abajo 4 y presiona A para completar el ejercicio.
29.De donde aparece el cursor, mueve 2 abajo, uno a la derecha y presiona A. Mueve uno a la derecha y presiona A. Mueve abajo uno, y presiona A para completar el ejercicio.
30.De donde aparece el cursor, mueve abajo 2 espacios, uno a la derecha y presiona A. Mueve uno abajo, uno a la izquierda y presiona A. Mueve dos a la izquierda y presiona A. Mueve uno a la derecha, y presiona A para completar el ejercicio.

SPECIAL CLASS 2 – BASICS

1.De donde aparece el cursor, mueve uno a la izquierda y presiona A. Mueve uno a la derecha y presiona A para completar el ejercicio.
2.De donde aparece el cursor, mueve arriba 4 y presiona A. Mueve dos espacios y presiona A. Mueve abajo 7 , uno a la izquierda y presiona A. Mueve arriba uno y presiona A para completar el ejercicio.
3.De donde aparece el cursor, mueve 2 a la izquierda y presiona A. Mueve uno abajo y presiona A. Mueve abajo uno, derecha 2 y presiona A para completar el ejercicio.
4.De donde aparece el cursor, mueve dos abajo, uno a la izquierda y presiona A. Mueve abajo uno y tres a la derecha para completar el ejercicio.
5.De donde aparece el cursor, mueve abajo 3, izquierda uno y presiona A. Mueve uno a la izquierda y presiona A. Mueve uno a la derecha y presiona A para completar el ejercicio.
6.De donde aparece el cursor, mueve un espacio abajo, dos a la izquierda y presiona A. Mueve derecha uno, arriba uno y presiona A. Mueve uno abajo y presiona A. Mueve dos abajo, izquierda 1 y presiona A para completar el ejercicio.
7.De donde aparece el cursor, derecha uno , arriba uno y presiona A. Mueve 3 espacios a la izquierda y presiona A para completar el ejercicio.
8.De donde aparece el cursor, uno abajo, izquierda uno y presiona A. Mueve uno a la derecha y presiona A. Mueve abajo uno, izquierda uno y presiona A para completar el ejercicio.
9.De donde aparece el cursor, presiona A. Presiona A una vez más, Mueve uno a la derecha y uno arriba y presiona A. Mueve uno arriba y presiona A para completar el ejercicio.
10.De donde aparece el cursor, mueve 2 abajo, uno a la derecha y presiona A. Mueve abajo uno, uno a la derecha y presiona A para completar el ejercicio.
11.De donde aparece el cursor, mueve 2 a la izquierda y presiona A. Mueve derecha 2, abajo uno y presiona A para completar el ejercicio.
12.De donde aparece el cursor, mueve abajo 2, izquierda 2 y presiona A. Mueve abajo uno, derecha uno y presiona A. Mueve 2 espacios a la derecha y presiona A. Mueve uno a la derecha y presiona A para completar el ejercicio.
13.De donde aparece el cursor, mueve uno a la izquierda y presiona A. Mueve dos abajo, uno a la derecha y presiona A. Mueve uno abajo, dos a la derecha, y presiona a para completar el ejercicio.
14.De donde aparece el cursor, mueve 2 abajo y presiona A. Mueve abajo uno. derecha uno y presiona A. Mueve uno a la izquierda y presiona A. Mueve 4 arriba y presiona A para completar el ejercicio.
15.De donde aparece el cursor, abajo 2 izquierda uno y presiona A. Mueve 2 a la derecha y presiona A. Mueve uno a la izquierda y presiona A para completar el ejercicio.
16.De donde aparece el cursor, mueve abajo 2 , derecha uno y presiona A. Mueve 3 espacios a la derecha y presiona A para completar el ejercicio.

17.De donde aparece el cursor, mueve abajo 2 , derecha uno y presiona A. Mueve 3 espacios arriba y presiona A para completar el ejercicio.
18.De donde aparece el cursor, uno abajo, uno a la izquierda y presiona A. Mueve uno a la derecha y presiona A para completar el ejercicio.
19.De donde aparece el cursor, mueve izquierda 2, abajo 3 y presiona A. Mueve uno a la derecha, 3 arriba y presiona A. Mueve un espacio a la izquierda y presiona A para completar el ejercicio.
20.De donde aparece el cursor, mueve uno a la izquierda y presiona A. En ese mismo lugar presiona A para completar el ejercicio.
21.De donde aparece el cursor, mueve abajo 3 izquierda 2, y presiona A. Mueve dos a la derecha y presiona A. Mueve arriba 2 y presiona A. Mueve abajo 2 derecha uno y presiona A para completar el ejercicio.
22.De donde aparece el cursor, mueve abajo uno , izquierda uno y presiona A. Mueva uno a la derecha y presione A. Mueve 2 abajo y presiona A. Mueve izquierda 2, arriba 1 y presiona A para completar el ejercicio.

SPECIAL CLASS 2 – 3D

31.De donde aparece el cursor mueve izquierda uno y presiona A. Mueve izquierda dos arriba uno y presiona A para completar el ejercicio.
32.De donde aparece el cursor, mueve 3 arriba y presiona A. Mueve 8 espacios a la derecha y presiona A. Mueve 4 a la izquierda, abajo 2 y presiona A para completar el ejercicio.
33.De donde aparece el cursor, mueve derecha 3 , abajo 2 y presiona A. Mueve, izquierda 4, arriba 6 y presiona A para completar el ejercicio.
34.De donde aparece el cursor, mueve 6 a la derecha, uno abajo y presiona A. Mueve 4 a al derecha, uno arriba y presiona A. Mueve izquierdo uno, abajo uno y presiona A para completar el ejercicio.
35.De donde aparece el cursor, mueve izquierda 8 y presiona A. Mueve abajo uno derecha uno y presiona A. Mueve uno a la izquierda y presiona A para completar el ejercicio.
36.De donde aparece el cursor, mueve 9 arriba, 3 a la derecha y presiona A. Mueve abajo 6 , derecha 3 y presiona A para completar el ejercicio.
37.De donde aparece el cursor, mueve derecha 4 , arriba uno y presiona A. Mueve 4 abajo y presiona A. Mueve arriba 2 y presiona A. Mueve abajo ods espacios y presiona A para completar el ejercicio
38.De donde aparece el cursor, mueve derecha dos, abajo uno, y presiona A. Mueve derecha dos, arriba uno y presiona A. Mueve 2 a la izquierda, 2 arriba y presiona A. Mueve 6 a la derecha y presiona A para completar el ejercicio.
39.De donde aparece el cursor, mueve izquierda 2 arriba uno y presiona A. Mueve abajo 2 izquierda uno y presiona A. Mueve derecha 2, arriba 2 y presiona A para completar el ejercicio.
40.De donde aparece el cursor, presiona A. Mueve abajo uno izquierda uno. Mueve derecha 2 espacios y presiona A. Mueve uno a la izquierda y presiona A para completar el ejercicio.

SPECIAL CLASS 2 – ACTION

41.De donde aparece el cursor, presiona A. Rápidamente presiona A otra vez. Sin detenerte mueve dos espacios a la derecha y presiona A. Mueve uno abajo uno a la izquierda y presiona A. Rápidamente mueve uno a la derecha para hacer la línea de amarillos, debes ser muy rápido.
42.De donde aparece el cursor, mueve abajo 2 y presiona A. Luego que desaparezcan los rápido mueve un espacio a la derecha y presiona A. Sin detenerte mueve uno a la derecha y presiona A. Mueve 3 a la izquierda sin detenerte y presiona A. Mueve un espacio a la izquierda y presiona A para completar el ejercicio.
43.De donde aparece el cursor, mueve derecha dos , abajo uno y presiona A. Luego de que los primeros bloques desaparezcan, mueve abajo 2 izquierda uno y presiona a para completar elejercicio.
44.De donde aparece el cursor, mueve abajo 2 y presiona A. Rápidamente mueve uno arriba y presiona A. Sin detenerte mueve izquierda uno y presiona A. Rápidamente mueve uno a la derecha y presiona A. Mueve uno a la derecha, para que se forme la columna de bloques rojos para completar elejercicio.
45.De donde aparece el cursor, mueve abajo 2 izquierda uno y presiona A. Rápidamente mueve izquierda uno y presiona A. Sin detenerte mueve derecha 3 y presiona A. Rápidamente mueve izquierda uno. Debes ser muy rápido para hacer que los bloques rojos desaparezcan para completar el ejercicio.
46.De donde aparece el cursor, mueve arriba uno y presiona A. rápidamente mueve derecha dos, abajo 2 y presiona A. Sin detenerte mueve izquierda 2, arriba uno y presiona A de manera que los bloques azules se vayan para completar el ejercicio.
47.De donde aparece el cursor, mueve abajo uno, izquierda 2 y presiona A. Antes de que caigan los bloques de la izquierda, mueve derecha 4 , con esto tendrás un combo de 5 y completarás el ejercicio.
48.De donde aparece el cursor, mueve abajo 2 , izquierda 1 y presiona A. Cuando caigan los bloques mueve derecha uno, arriba dos y presiona A, con esto harás un combo de bloques amarillos y púrpuras. Rápidamente mueve arriba 2 y presiona A para completar el ejercicio.
49.De donde aparece el cursor, mueve abajo 2, derecha 1 y presiona A. Cuando los bloques azules desaparezcan mueve izquierda 3, arriba cuatro y presiona A. Rápidamente mueve derecha uno y presiona A, con esto se van los bloques rojos. Sin detenerte, mueve 5 abajo, izquierda uno, y presiona A. Mueve izquierda uno y presiona A para completar el ejercicio.
50.De donde aparece el cursor, mueve abajo 3 izquierda uno y presiona A. Cuando resbalen los bloques púrpuras de la derecha, mueve derecha uno, arriba dos, y presiona A para completar el ejercicio. Tienes que terminar con un combo de 6 bloques (rojos y púrpuras)

SPECIAL CLASS 3 – BASIC

1.De donde aparece el cursor, mueve abajo 3 , derecha uno y presiona A. Mueve arriba tres y presiona A para completar el ejercicio.
2.De donde aparece el cursor, mueve dos espacios abajo y presiona A. Mueve abajo uno izquierda uno y presiona A para completar el ejercicio.
3.De donde aparece el cursor, mueve abajo 2 derecha 1 y presiona A. Mueve 3 a la izquierda arriba uno y presiona A. Mueve abajo un espacio para completar el ejercicio.
4.De donde aparece el cursor, mueve abajo dos espacios, uno a la derecha y presiona A. Abajo un espacio y presiona A. Mueve derecha uno , arriba uno y presiona A para completar el ejercicio.
5.De donde aparece el cursor, mueve uno a la izquierda y presiona A. mueve abajo uno y presiona A. Mueve abajo uno, derecha 2 y presiona A para completar el ejercicio.
6.De donde aparece el cursor, mueve arriba uno izquierda uno y presiona A. Mueve 6 abajo y presiona A. Mueve uno a la izquierda y presiona A para completar el ejercicio.
7.De donde aparece el cursor, mueve dos espacios abajo uno a la izquierda y presiona A. Mueve uno a la derecha y presiona A. Mueve un espacio abajo y presiona A para completar el ejercicio.
8.De donde aparece el cursor, mueve derecha uno , abajo uno y presiona A. Mueve 2 abajo y presiona A para completar el ejercicio.
9.De donde aparece el cursor, mueve abajo uno y presiona A. Mueve uno a la derecha y presiona A. Mueve arriba uno y presiona A. Mueve derecha uno, abajo uno y presiona A para completar el ejercicio.
10.De donde aparece el cursor, mueve abajo uno, izquierda uno y presiona A. Mueve 3 a la derecha, abajo uno y presiona A. Mueve izquierda uno y presiona A para completar el ejercicio.
11.De donde aparece el cursor, mueve abajo uno y presiona A. Mueve uno a la izquierda y presiona A. Mueve abajo 2 , izquierda uno y presiona A. Mueve 2 a la derecha y presiona A para completar el ejercicio.

12.De donde aparece el cursor, mueve izquierda uno y presiona A. Mueve abajo 2 derecha uno y presiona A. Mueve uno a la derecha y presiona A. Mueve uno a la izquierda y presiona A. Mueve 2 a la derecha y presiona A para completar el ejercicio.
13.De donde aparece el cursor, mueve 4 arriba y presiona A. Mueve 4 abajo y presiona A. Mueve abajo uno, derecha 2 y presiona A. Mueve abajo 2 , derecha 2 y presiona A. Mueve abajo uno izquierda uno y presiona A para completar el ejercicio.
14.De donde aparece el cursor, mueve 3 abajo y presiona A. Mueve uno arriba y presiona A. Mueve uno arriba y presiona A. Mueve abajo uno , izquierda uno y presiona A para completar el ejercicio.
15.De donde aparece el cursor, mueve arriba 3 y presiona A. Mueve 4 abajo y presiona A. Mueve abajo 2, izquierda uno y presiona A. Mueve arriba uno y presiona A para completar el ejercicio.
16.De donde aparece el cursor, mueve uno a la derecha y presiona A. Mueve abajo 3 derecha uno y presiona A. Mueve un espacio a la izquierda y presiona A. Mueve izquierda uno, arriba uno y presiona a para completar el ejercicio.
17.De donde aparece el cursor, mueve uno a la derecha y presiona A. Mueve abajo 3 , derecha 2 y presiona A. Mueve izquierda uno, arriba 2 y presiona A para completar el ejercicio.
18.De donde aparece el cursor, mueve abajo 3, izquierda uno y presiona A. Mueve derecha uno, arriba uno y presiona A. Mueve derecha uno, arriba uno y presiona A. Mueve izquierda uno y presiona A para completar el ejercicio.
19.De donde aparece el cursor, mueve abajo 2 , izquierda 2 y presiona A. Mueve 3 a la derecha, seis arriba y presiona A. Mueve abajo 7 y presiona A. Mueve 2 espacios arriba y presiona A para completar el ejercicio.
20.De donde aparece el cursor, mueve uno a la derecha y presiona A. Mueve abajo 2, uno a la izquierda, y presiona A. Mueve uno arriba y presiona A para completar el ejercicio.
21.De donde aparece el cursor, presiona A. Mueve abajo uno , izquierda uno y presiona A. Mueve abajo uno, izquierda uno y presiona A. Mueve 4 a la derecha y presiona A para completar el ejercicio.
22.De donde aparece el cursor, mueve izquierda uno arriba uno y presiona A. Mueve abajo 4, derecha uno y presiona A. Mueve derecha uno, arriba 4 y presiona A. Mueve uno arriba y presiona A para completar el ejercicio.
23.De donde aparece el cursor, mueve abajo uno, derecha 2 y presiona A. Mueve uno a la izquierda y presiona A. Mueve izquierda 2, abajo uno y presiona A. Mueve derecha uno, arriba uno y presiona A para completar el ejercicio.
24.De donde aparece el cursor, mueve abajo 3 y presiona A. Mueve derecha uno, arriba 2 y presiona A para completar el ejercicio.
25.De donde aparece el cursor, mueve izquierda uno y presiona A Mueve derecha uno, arriba uno y presiona A. Mueve abajo 3 y presiona A para completar el ejercicio.
26.De donde aparece el cursor, mueve derecha 2, arriba 2 y presiona A. Mueve abajo uno , izquierda 2 y presiona A. Mueve derecha uno, abajo 2 y presiona A. Mueve abajo uno y presiona A para completar el ejercicio.
27.De donde aparece el cursor, mueve abajo 3 , izquierda uno y presiona A. Mueve arriba 4 y presiona A. Mueve abajo 3 y presiona A. Mueve derecha uno y presiona A para completar el ejercicio.
28.De donde aparece el cursor, presiona A. Mueve izquierda uno y presiona A. Mueve abajo 2 y presiona A. Mueve derecha uno, abajo uno y presiona A para completar el ejercicio.
29.De donde aparece el cursor, mueve abajo uno derecha 2 y presiona A. Mueve izquierda uno, arriba 2 y presiona A. Mueve abajo 4, izquierda 2 y presiona A. Mueve 2 a la derecha y presiona A para completar el ejercicio.
30.De donde aparece el cursor, mueve arriba 3 , derecha uno y presiona A. Mueve arriba uno y presiona A para completar el ejercicio.

SPECIAL CLASS 3 - 3D

31.De donde aparece el cursor, mueve izquierda 3 y presiona A. Mueve uno a al derecha y presiona A. Mueve 2 izquierda arriba 5 y presiona A. Una vez que los bloques caigan mueve abajo 7, derecha 2 y presiona A para completar el ejercicio.
32.De donde aparece el cursor, mueve izquierda 3 , arriba 3 y presiona A. Presiona A otra vez. Mueve izquierda 3, abajo 6, y presiona A. Mueve izquierda 1, arriba 2 y presiona A para completar el ejercicio.
33.De donde aparece el cursor, mueve 5 a la derecha y presiona A. Mueve izquierda uno, arriba 2 y presiona A. Mueve uno a la izquierda y presiona A. Mueve izquierda uno y presiona A para completar el ejercicio.
34.De donde aparece el cursor, mueve uno abajo y presiona A. Mueve derecha 2 y presiona A. Mueve izquierda uno y presiona A para completar el ejercicio.
35.De donde aparece el cursor, mueve abajo uno y presiona A. Mueve derecha 4 , arriba 3 y presiona A. Mueve izquierda 2 , arriba 2 y presiona A. Mueve izquierda 6 , abajo 2 y presiona A. Mueve derecha 2, arriba 2 y presiona A para completar el ejercicio.
36.De donde aparece el cursor, mueve izquierda 5 abajo 2 y presiona A. Mueve 8 izquierda , arriba 9, y presiona A. Muevei izquierda 7 abajo 6 y presiona A para completar el ejercicio.
37.De donde aparece el cursor, mueve arriba 2 , izquierda uno y presiona A. Mueve derecha 2 y presiona A. Mueve abajo 4 y presiona A. Mueve izquierda 2 y presiona A. Mueve derecha uno, arriba uno y presiona A para completar el ejercicio.
38.De donde aparece el cursor, mueve izquierda 2, abajo 3 y presiona A. Mueve derecha 3 espacios y presiona A. Mueve derecha 5 y presiona A. Mueve derecha 3 espacios y presiona A. Mueve izquierda 5, arriba uno y presiona A para completar el ejercicio.
39.De donde aparece el cursor, mueve izquierda 5, abajo 3 y presiona A.
40.De donde aparece el cursor, mueve 2 izquierda, arriba 1 y presiona A. Presiona A una vez más. Mueve derecha 4 y presiona A. Presiona A una vez más. Mueve izquierda 2 y presiona A para completar el ejercicio.

SPECIAL CLASS 3 - ACTION

41.De donde aparece el cursor, mueve abajo 3, derecha 1 y presiona A. Cuando los bloques desaparezcan, mueve arriba 5 y presiona A. Mueve abajo 2 , izquierda 1 y presiona a una vez que el bloque haya caído para completar el ejercicio.
42.De donde aparece el cursor, mueve abajo uno, derecha uno y presiona A. Rápidamente, mueve derecha 1 y presiona A. Sin detenerte mueve izquierda
uno, arriba uno y presiona A. Rápidamente mueve izquierda dos y presiona A para hacer que los bloques verdes queden en línea y completar el ejercicio.
43.De donde aparece el cursor, mueve abajo uno , izquierda uno y presiona A. Rápidamente mueve abajo uno, derecha una y presiona A. Sin detenerte mueve arriba una izquierda una y presiona A para completar el ejercicio.
44.De donde aparece el cursor, mueve izquierda 2, arriba uno y presiona A. Rápidamente mueve abajo 2 derecha uno y presiona A. sin detenerte mueve derecha 3, arriba uno y presiona A para completar el ejercicio.
45.De donde aparece el cursor, mueve arriba uno y presiona A. Tan rápido como te sea posible mueve abajo 2 y presiona A. El timing de es muy difícil para completar este ejercicio.
46.De donde aparece el cursor, presiona A. Mueve abajo 2 izquierda uno y presiona A. Mueve derecha 3, arriba uno y presiona A. Rápidamente mueve abajo 2 y presiona A. Cuando los bloques púrpuras empiecen a desaparecer. mueve izquierda uno, arriba uno y presiona A para completar el ejercicio.
47.De donde aparece el cursor, mueve abajo 3, derecha uno y presiona A. Rápidamente mueve izquierda 2 y presiona A. Mueve derecha uno, arriba 3, esperando que los bloques de los costados caigan, una vez que caigan presiona A. El timing es muy difícil para completar este ejercicio.
48.De donde aparece el cursor, mueve abajo uno, izquierda uno y presiona A. Inmediatamente mueve dos espacios a la derecha y presiona A. El Timing en este ejercicio es sumamente difícil, prácticamente tendrás que hacer los dos movimientos al mismo tiempo para completar este ejercicio.
49.De donde aparece el cursor, mueve derecha uno y presiona A. Rápidamente mueve abajo 3 , izquierda uno y presiona a para completar el ejercicio.
50.De donde aparece el cursor, mueve derecha uno , arriba uno y presiona A. Rápidamente presiona A otra vez. Espera que los bloques amarillos se vayan y mueve abajo 4 izquierda uno y presiona A. Inmediatamente mueve izquierda dos, arriba uno y presiona A para completar el ejercicio. Tienes que hacer los pasos 3 y 4 lo más rápido posible para desaparecer todos los bloques. El Timing en este ejercicio es sumamente difícil, prácticamente tendrás que hacer los dos movimientos al mismo tiempo para completar este ejercicio.

Análisis de Pokémon Pikachu 2 GS

Si desde el número especial pasado te quedaste con ganas de saber que es lo que había de cierto detrás de aquellas promisorias que terminaban nuestro análisis de Pokémon Pikachu en el especial pasado, prepárate, porque lo que tenemos ahora en nuestras manos conocido como Pokémon Pikachu 2 GS superó por mucho la vaga idea que teníamos en principio. ¿Quieres saber todo acerca de este nuevo amigo virtual? Pues no dejes de leer lo que sigue.



Para poder hablar de Pokemon Pikachu 2 es necesario hacer un poco de historia en lo que a este tipo de entretenimiento se refiere, por eso, que te parece si empezamos recordando que hace aproximadamente 4 años el mercado mundial se saturó de las famosas mascotas virtuales conocidas como Tamagotchis (existieron muchísimos modelos y marcas diferentes, pero ninguno tuvo tanta aceptación y publicidad como éste), estas mascotas requerían de la interacción del propietario para poder crecer. Toda la acción de este juego se desarrolla en una pequeña pantalla en forma de huevo y un par de botones. Dependiendo de las habilidades del propietario ésta criatura podría prolongar su periodo de estancia en el planeta, por mucho tiempo, y finalmente, una vez cumplido su cometido, regresaría a su planeta. Con el paso de los años y por lo original que resultó para su momento, en muy poco tiempo muchos niños y niñas hicieron de este asunto de las mascotas virtuales toda una moda. Pero como en cuestión de modas, las ideas que las crean están obligadas a evolucionar (o desaparecer) de la mano de la tecnología, algo más tenía que suceder con este concepto. En pocas palabras este extra que sucedió fue el ingreso del concepto Pokémon en este tipo de entretenimiento portátil. En el número especial pasado de Pokémon le dedicamos un espacio al primer Pokémon Pikachu, y al final del artículo te comentamos que la segunda versión estaba ya empezando a distribuirse en Japón, y auguraba muchas sorpresas. Pues finalmente y luego de un rato ya en el mercado Americano, en este espacio te vamos a poner al tanto de las nuevas características y aportaciones de Pokémon Pikachu 2 GS.



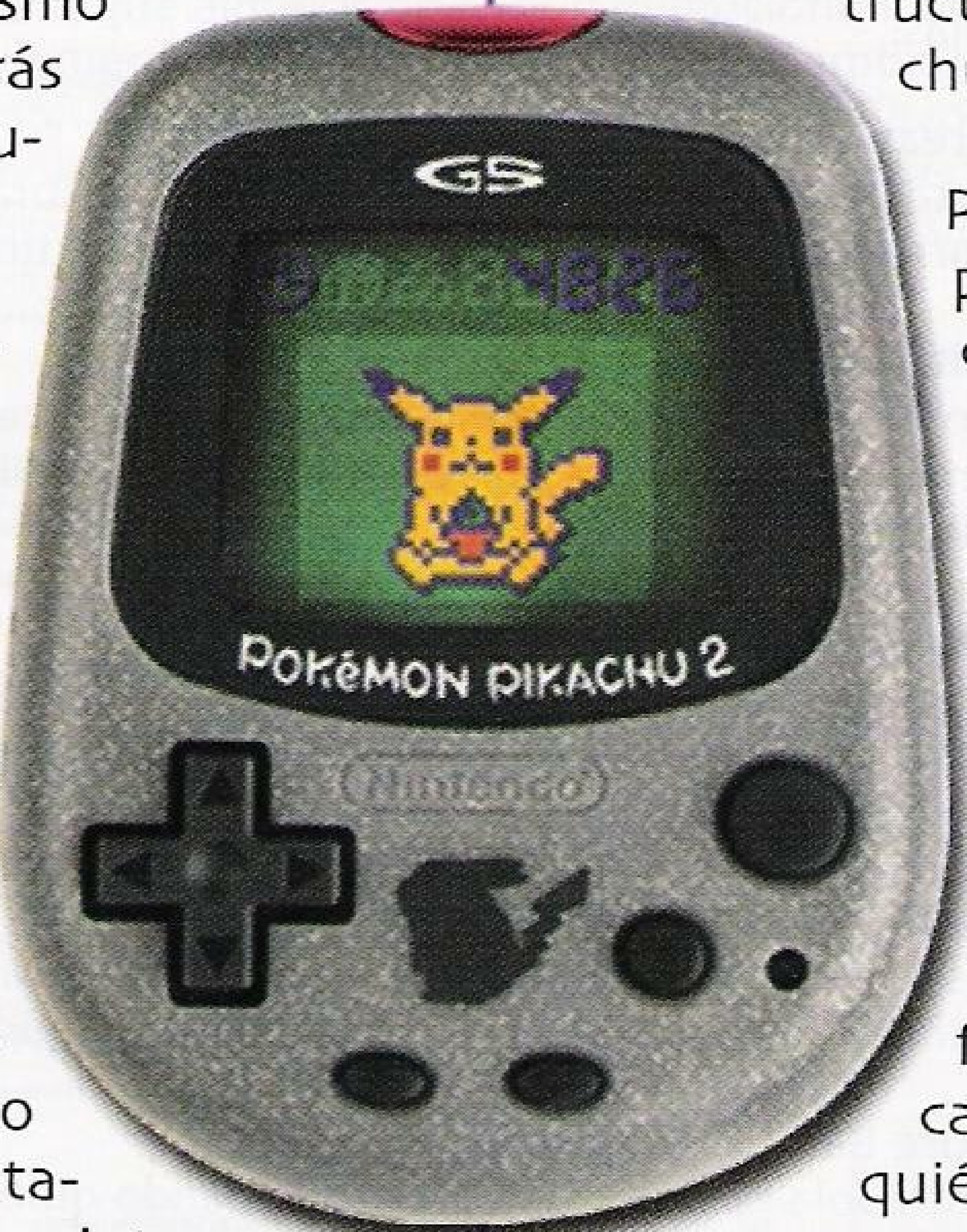
A diferencia de su predecesor, en este sistema las características generales siguen siendo muy parecidas a la versión original, la "pequeña" diferencia es que esta vez, podrás interactuar con Pikachu en una superficie prácticamente de tamaño igual al anterior, pero con la diferencia que ahora podrás ver a Pikachu a todo color. Y eso no es todo, ahora las animaciones de Pikachu son mucho más variadas y detalladas.

Este Pikachu 2 GS (igual que el primero), tiene la ventaja de ahorrar energía mediante un sistema automático de ahorro; de esta manera, en caso de que dejes de jugar con tu Pikachu 2 GS, automáticamente se apagará para disminuir el consumo de energía.

El concepto del pedómetro (contador de pasos, no pienses mal) permanece en este nuevo modelo, con lo que el concepto de acumular pasos para después cambiarlos por watts, sigue siendo útil y necesario. Sólo por si no lo sabías, te comentaremos que los watts son necesarios para hacer regalos a Pikachu o bien para darle Watts a alguien más, ya sea a otro usuario de Pikachu 2 GS, o a un juego suficientemente avanzado de las nuevas versiones de Pokémon Gold y Silver, mediante la opción "Mystery Gift".

Seguramente te estarás preguntando, ¿cómo diablos puedes usar tu Pokémon Pikachu, para pasar wattts?, o ¿qué tiene que ver con las nuevas versiones Gold y Silver?. Bueno para hacer esto más sencillo empecemos por mencionar que el Pikachu Gs 2, cuenta con un puerto infrarrojo parecido al que tiene el Game Boy Color, con esto, puedes usar tu Pokémon Pikachu GS 2, como emisor y receptor, al mismo tiempo.

Otro detalle innovador es el nuevo juego con el que Pikachu y tú pasarán ratos muy divertidos; a diferencia del anterior, que era una especie de Jackpot, en esta ocasión jugarás con Pikachu por la carta más alta. Un detalle muy padre, al menos para nosotros, es que en la versión anterior podías jugar sin necesidad de que Pikachu estuviera despierto, y ahora, como es él mismo quien te detiene las cartas, tendrás que despertarlo cuando quieras jugar.



Otra diferencia es que este Pikachu GS 2 ya no tiene la opción con de reiniciar el contador de pasos. Pero no te preocupes ya que si quieres iniciar una nueva cuenta de pasos sólo tienes que esperar al día siguiente. En caso de que quieras saber los pasos que diste el día anterior, sólo tienes que accesar un menú donde puedes revisar el número de pasos de hasta 7 días atrás. Por si esto fuera poco, también llevas un contador de días desde que quitaste la cinta para que iniciara el juego hasta el día presente, y como en el anterior, un contador que indica todos los pasos que llevas desde el primer día en que Pikachu está contigo.

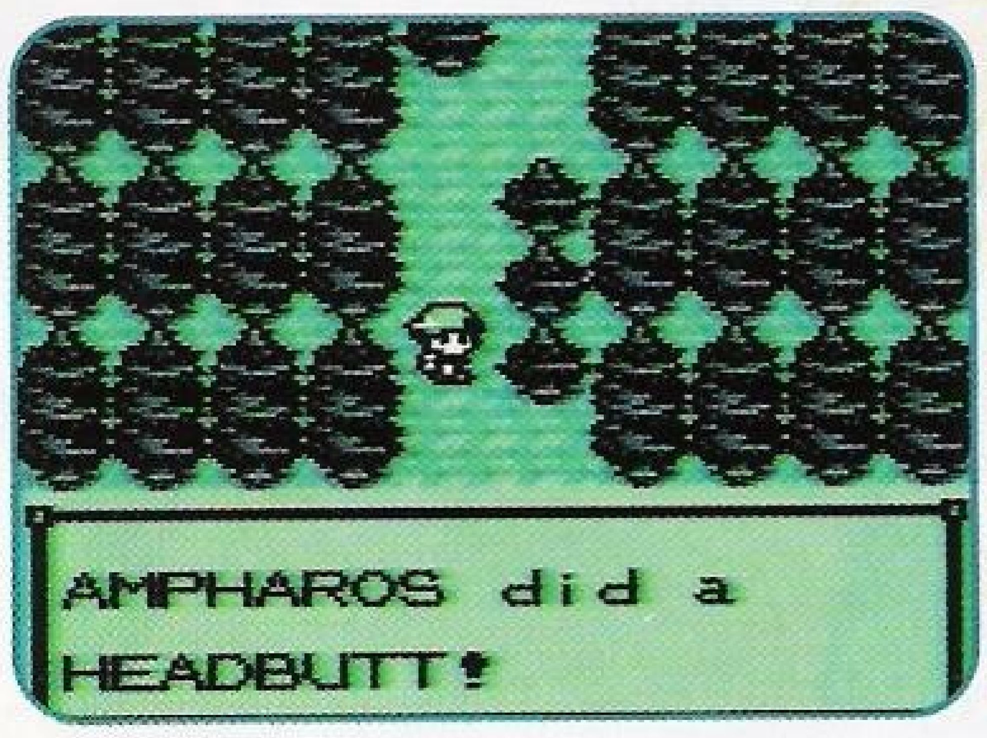


Finalmente, otro detalle excelente de este Pikachu GS 2, es la posibilidad de hacer tus propias alarmas. En la pantalla de composición de alarmas, puedes crear melodías de hasta 64 notas, y eso no es lo mejor, ya que por si fuera poco, si tu melodía es muy buena, puedes compartirla con otro amigo vía puerto infrarrojo. Para componer tus melodías puedes ayudarte con la escala musical que viene impresa en el instructivo de tu Pikachu GS 2.

Pokémon Pikachu GS 2 es un compañero ideal, ya que a diferencia de las mascotas virtuales de antes, Pikachu nunca se irá, lo peor que puede pasarte es que esté enojado y tengas que ponerlo de buenas (cosa que no es difícil). Es conveniente aclarar que la información almacenada se pierde cuando la pila se termina, pero no te preocupes, ya que la duración de la pila es muy larga, lo suficiente como para que cuando la cambies, ya se te haya olvidado quién es Pikachu. No dejes de buscar a este amigo virtual, te garantizamos que podrás pasar un tiempo muy divertido con él y al mismo tiempo asombrarte y disfrutar los avances tecnológicos con los que cuenta.

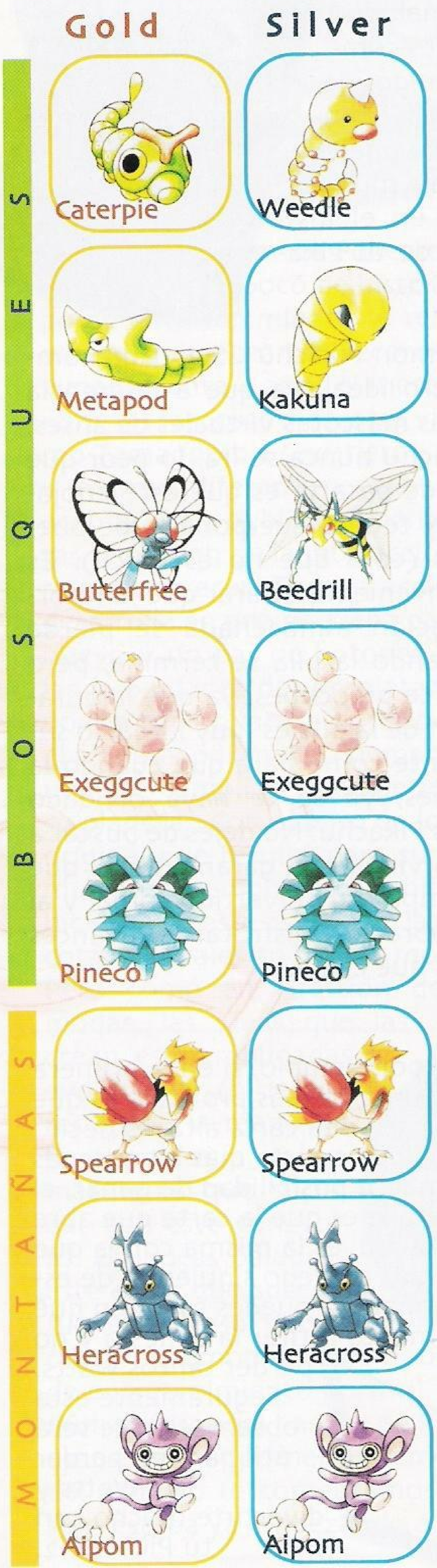
¿Estás cansado de perder Watts en el divertido juego de cartas de Pikachu? Pues bien, como nosotros llegamos en algún momento a deseperarnos mucho, te vamos a dar un par de tips para que tengas los suficientes Watts como para hacer feliz a más de 5 Pikachus al mismo tiempo (quien quita y hasta puedes hacer negocio y vender Watts a los distraídos... es una broma). Es probable que ya te hayas dado cuenta de este detalle, en caso contrario, esperamos que te sea muy útil. Cuando juegas con Pikachu el juego de cartas, lo primero que tienes que hacer es poner atención en la primera carta que juegues, por ejemplo, si en la primera oportunidad tienes un 2, lo más probable es que la carta que siga sea una carta alta, es decir , mayor de dos. Al pedir una carta más alta, tienes mayor posibilidad de ganar, el detalle es que la carta que abre Pikachu, es la misma con la que inicias el juego siguiente, de esta manera puedes saber en qué momento retirar la apuesta y no perder tantos watts. Seguramente esta observación te será útil para no perder tus Watts y divertirte mucho con tu Pikachu 2.





¡Usa el headbutt!

Para completar tu pokédex, debes buscar en muchos lugares por pokémon, ya sabes que hay algunos que aparecen en el pasto y en el agua, pero hay otros a los que debes bajar de los árboles (literalmente). Cuando consigas la TM 02 (headbutt), enséñasela a un pokémon que pueda aprenderla y úsala para golpear los árboles bajos que encuentres, a veces ciertos pokémon caen de ellos y tienes una oportunidad de capturarlos. Aquí está una lista de los pokémon que puedes (y debes) encontrar en ambas versiones con ayuda del cabezazo.



Todas las Pokéballs

Como ya sabemos, todas las pokéballs sirven para capturar pokémon, pero no todas funcionan igual y menos en estas dos versiones; checa qué pokéball es recomendable para qué tipo de pokémon. recuerda que si necesitas pokéballs especiales se las puedes encargar gratis a Kurt, pero tarda un día en hacer una sola pokéball.

Pokéball:
Esta es la Bola más básica del juego, con ella podrás capturar pokémon de niveles bajos, es muy usada en las primeras partes del juego, procura comprar muchas de ellas.

Great Ball:
Esta bola tiene mayor posibilidad de capturar pokémon que una pokéball común y corriente, pero su precio es del triple que una pokéball.

Ultra Ball:
Como te podrás imaginar, es más sencillo capturar pokémon con esta bola, pero su precio es seis veces mayor que una pokéball, es muy recomendable para pokémon difíciles o de alto nivel.

Master Ball:
Cuando usas esta bola no puedes fallar, ni siquiera es necesario debilitar a los pokémon para usarla, claro está que es muy rara y no la puedes comprar así que piensa dos veces antes de usar una.

Fast Ball (white Apricorn):
Es muy molesto que algunos pokémon escapen rápidamente de la batalla, para eso utiliza una Fast Ball y no tendrán oportunidad de escapar.

Lure Ball (Blue apricorn):
Esta bola es especialmente útil cuando quieres atrapar a un pokémon que hayas pescado con alguna de las cañas, también sirve para los pokémon terrestres y es más efectiva que una Ultra Ball.

Level Ball (Red Apricorn):
Otra cosa muy molesta es cuando llevas pokémon de niveles altos y aparece uno de nivel bajo; pues con esta bola tendrás más éxito si el pokémon a capturar es de menor nivel.

Heavy Ball (Black Apricorn):
Esta bola tien más capacidad que las demás para capturar pokémon pesados o de gran volúmen, como Snorlax u Onix.

Love Ball (Pink Apricorn):
Si el pokémon a capturar es de sexo diferente al tuyo, es mayor la oportunidad que tienes de atraparlo.

Friend Ball (Green Apricorn):
Esta bola es muy útil para los pokémon que evolucionan amistosamente, pues si lo capturas con esta bola es más fácil que se apegue a ti.

Moon Ball (Yellow Apricorn):
Esta bola sirve para capturar pokémon que evolucionen por medio de Moon Stone, como Clefairy o Jigglypuff.

Tips por teléfono

Normalmente, ciertos entrenadores te darán su número telefónico para mantenerse en contacto y algunos te retarán a batallas posteriores, pero hay seis entrenadores que después de que te hablan, es más fácil encontrar pokémon raros en su área, así que checa esta lista para que sepas de quiénes mantener sus números.



Fisherman: Ralph Lugar: Ruta 32 Pokémon raro: Qwilfish
Hiker: Anthony Lugar: Ruta 33 Pokémon raro: Dunsparce
Bug Catcher: Arnie Lugar: Ruta 35 Pokémon raro: Yanma
Schoolboy: Chad Lugar: Ruta 38 Pokémon raro: Snubbull
Fisherman: Wilton Lugar: Ruta 44 Pokémon raro: Remoraid
Hiker: Parry Lugar: Ruta 45 Pokémon raro: Marill

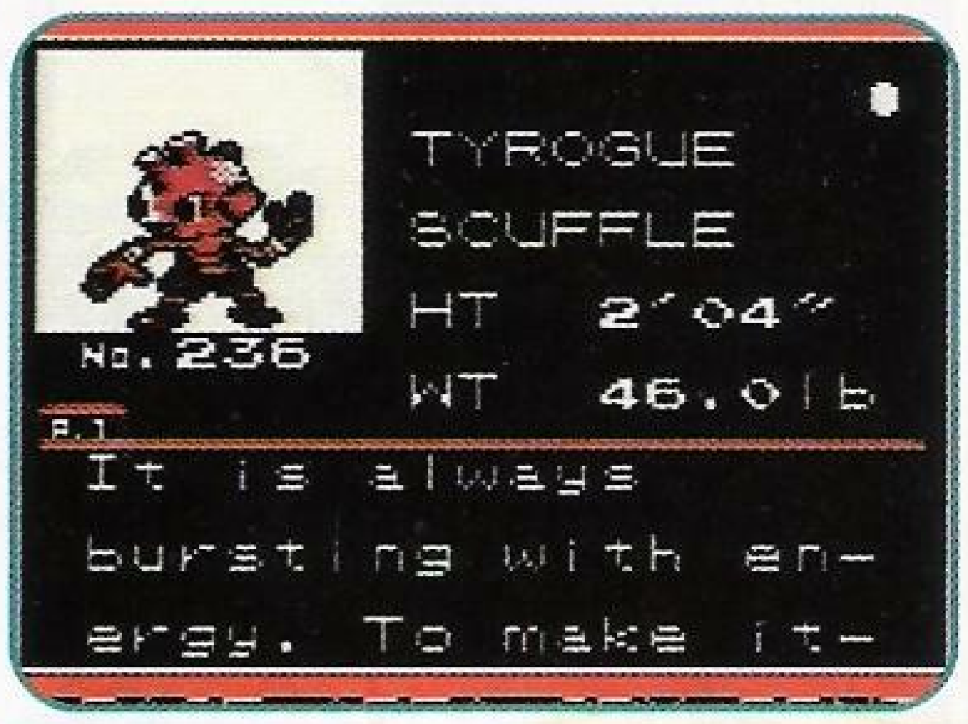
Repeliendo Pokémon

La música de los canales de radio no es sólo para que la escuches, sino también te sirve para repeler a algunos pokémon, así que si quieres pasar por unas áreas de pasto y no traes repels, sintoniza el programa de música y tendrás buenos resultados.



Evolución especial

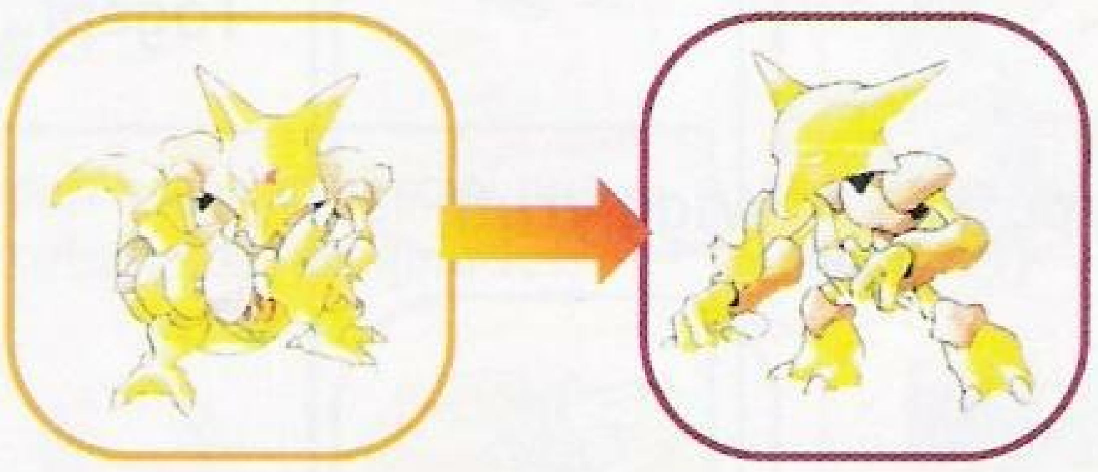
Los entrenadores que hayan jugado las versiones anteriores recordarán que en un gimnasio obtienes a Hitmonlee o a Hitmonchan; pues en esta versión obtienes a Tyrogue (primero debes encontrar al líder de ese gimnasio dentro de Mt. Mortar), que es la pre-evolución de ambos y de uno nuevo: Hitmotop. Para que evolucione este pokémon, debes subir su nivel hasta el 20, pero aquí es donde está el chiste: si tu Tyrogue llega a nivel 20 con más ataque que defensa, evoluciona a Hitmonlee, si llega al 20 con más defensa que ataque, evoluciona a Hitmonchan y si llega al 20 con el mismo nivel, evoluciona a Hitmontop. Seguramente te preguntarás cómo saber cuando va más o menos; pues lo puedes checar en el Status de tu Tyrogue; ahora, para llevar un control de la situación, compra Carbos (para la defensa) y Protein (para el ataque) y úsalos para que tú controles la evolución de tu Tyrogue.



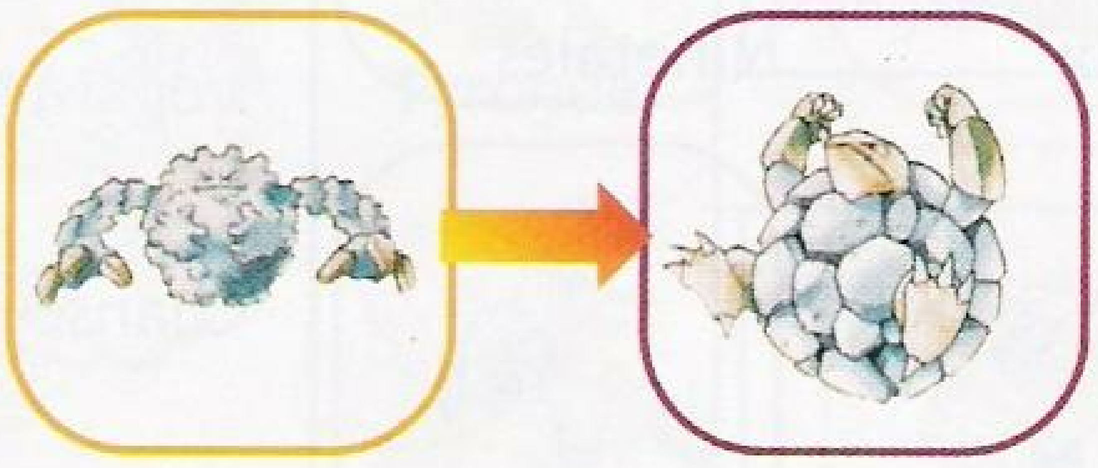
Evoluciones por intercambio

Para que algunos pokémon evolucionen, deben ser transferidos de una versión a otra (recuerda checar las reglas de intercambio), así cuando terminen de pasar, el pokémon evolucionará. Ahora que para que evolucionen algunos pokémon en otros pokémon nuevos, debes darles un ítem en especial y así intercambiarlos para que se produzca la evolución (ojo deben ser dos versiones Gold/Silver para poder intercambiar estos pokémon).

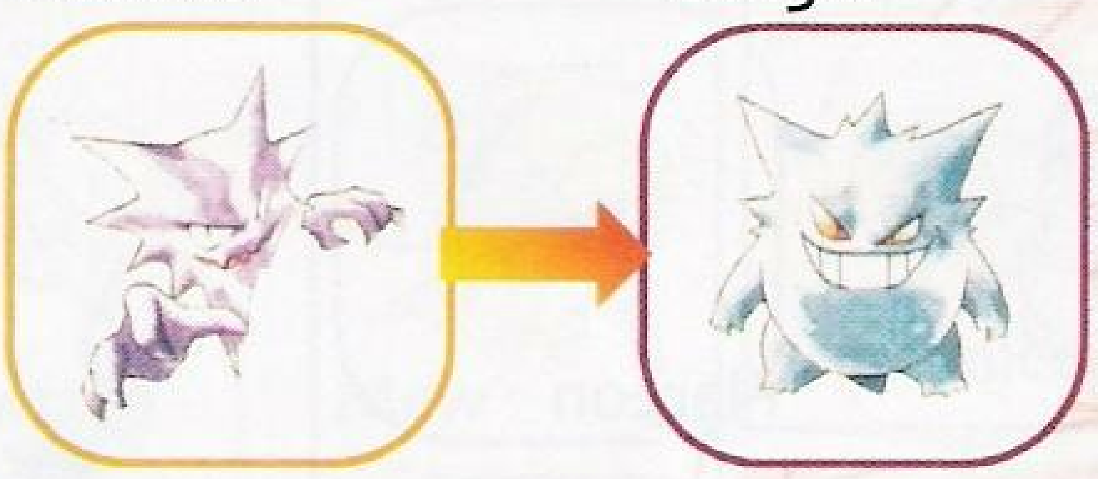
Kadabra → Alakazam



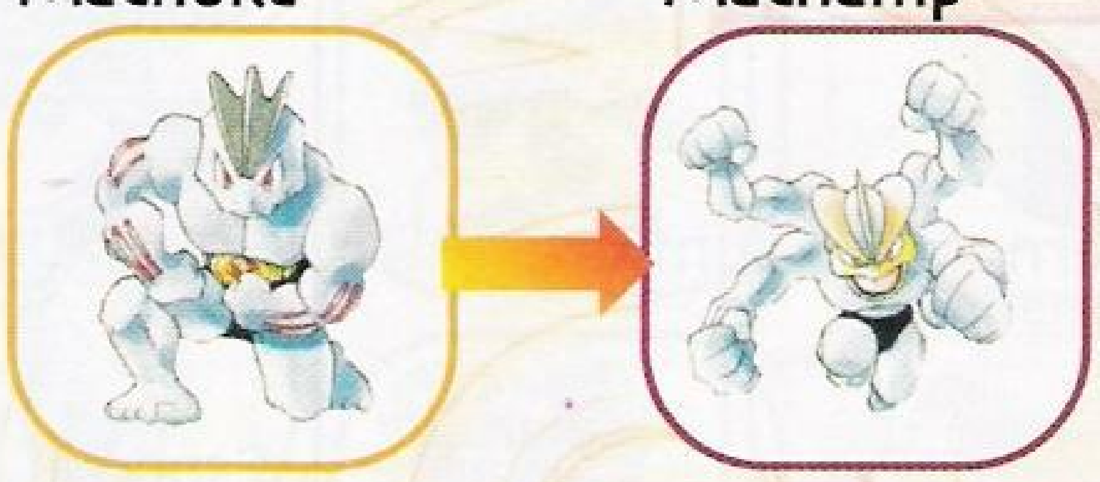
Graveler → Golem



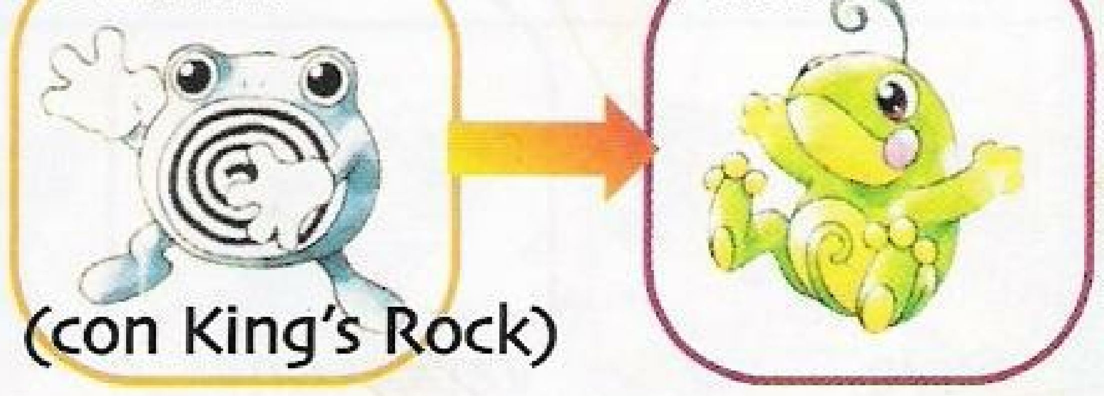
Haunter → Gengar



Machoke → Machamp

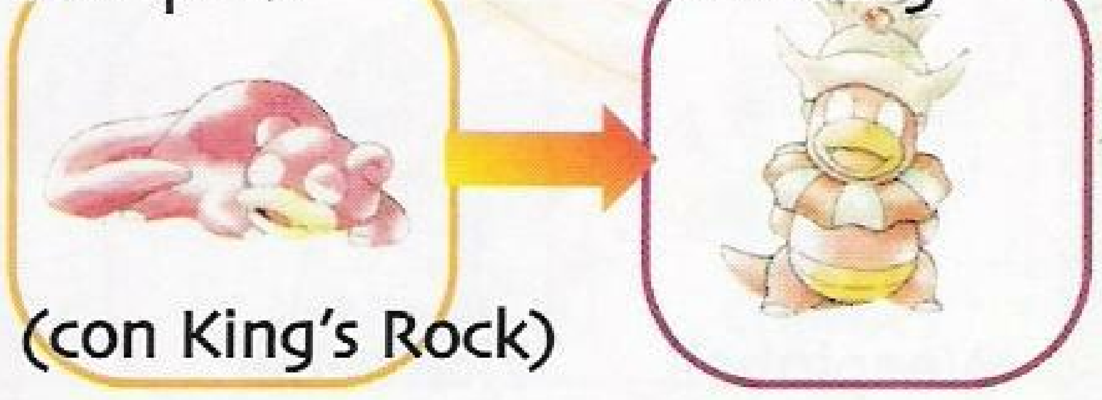


Poliwhirl → Politoed



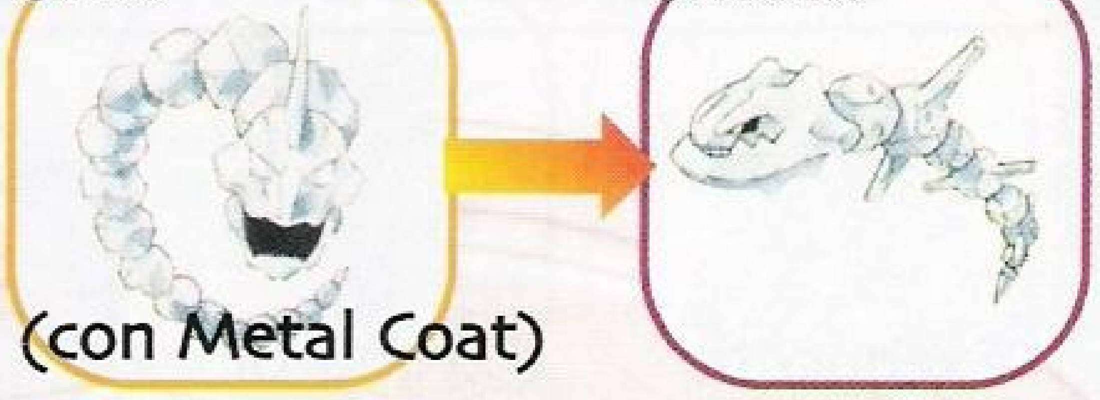
(con King's Rock)

Slowpoke → Slowking



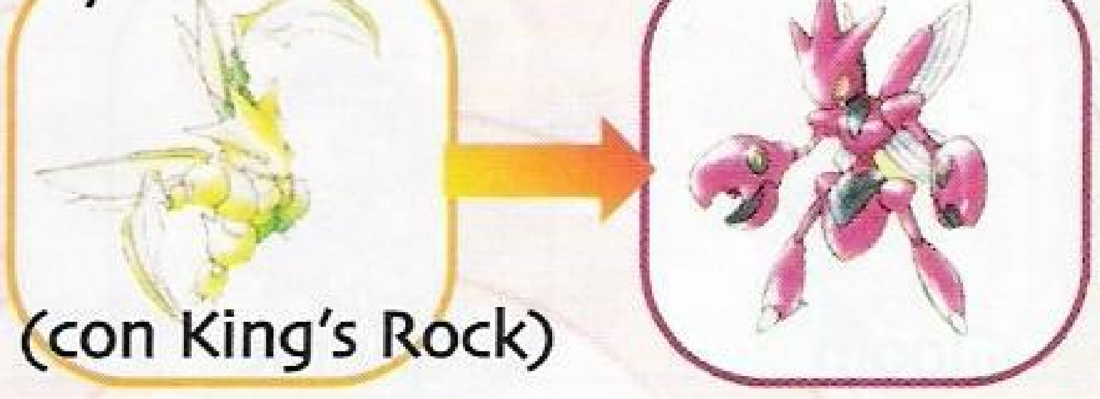
(con King's Rock)

Onix → Steelix



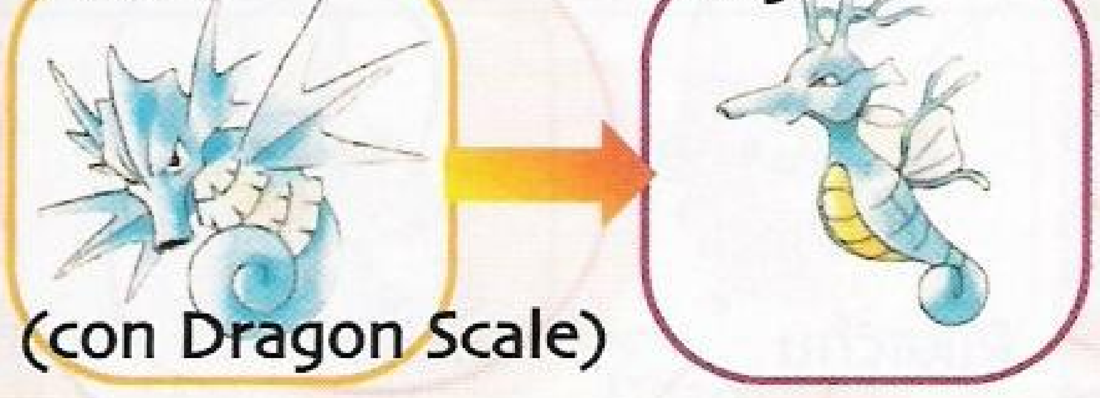
(con Metal Coat)

Scyther → Scizor



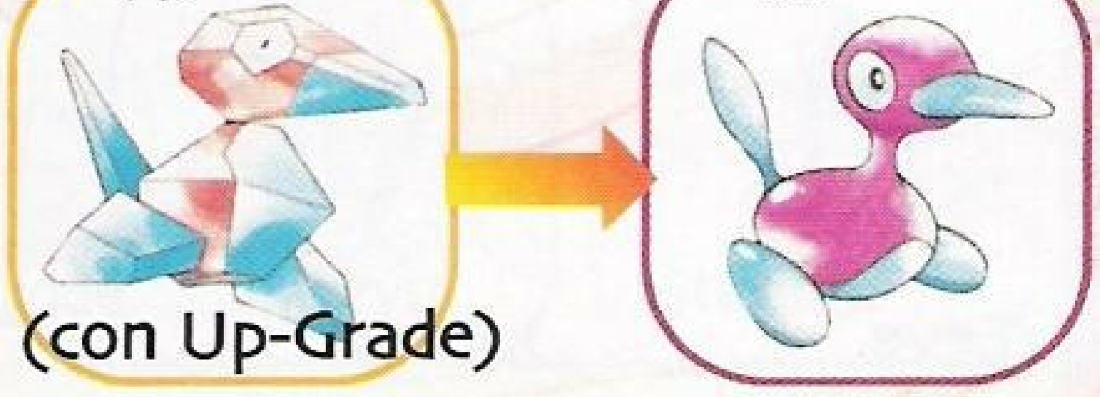
(con King's Rock)

Seadra → Kingdra



(con Dragon Scale)

Porygon → Porygon2



(con Up-Grade)

Evoluciones por piedras

Algunos pokémon evolucionan cuando son expuestos a un tipo de piedra elemental. Esta es la lista de los pokémon que necesitan de una piedra para evolucionar. Eevee, por ejemplo, es un pokémon que tiene varias evoluciones, así que piensa bien antes de evolucionarlo; por otra parte, Gloom puede evolucionar en dos diferentes pokémon, tenlo en cuenta.



Evolución amistosa

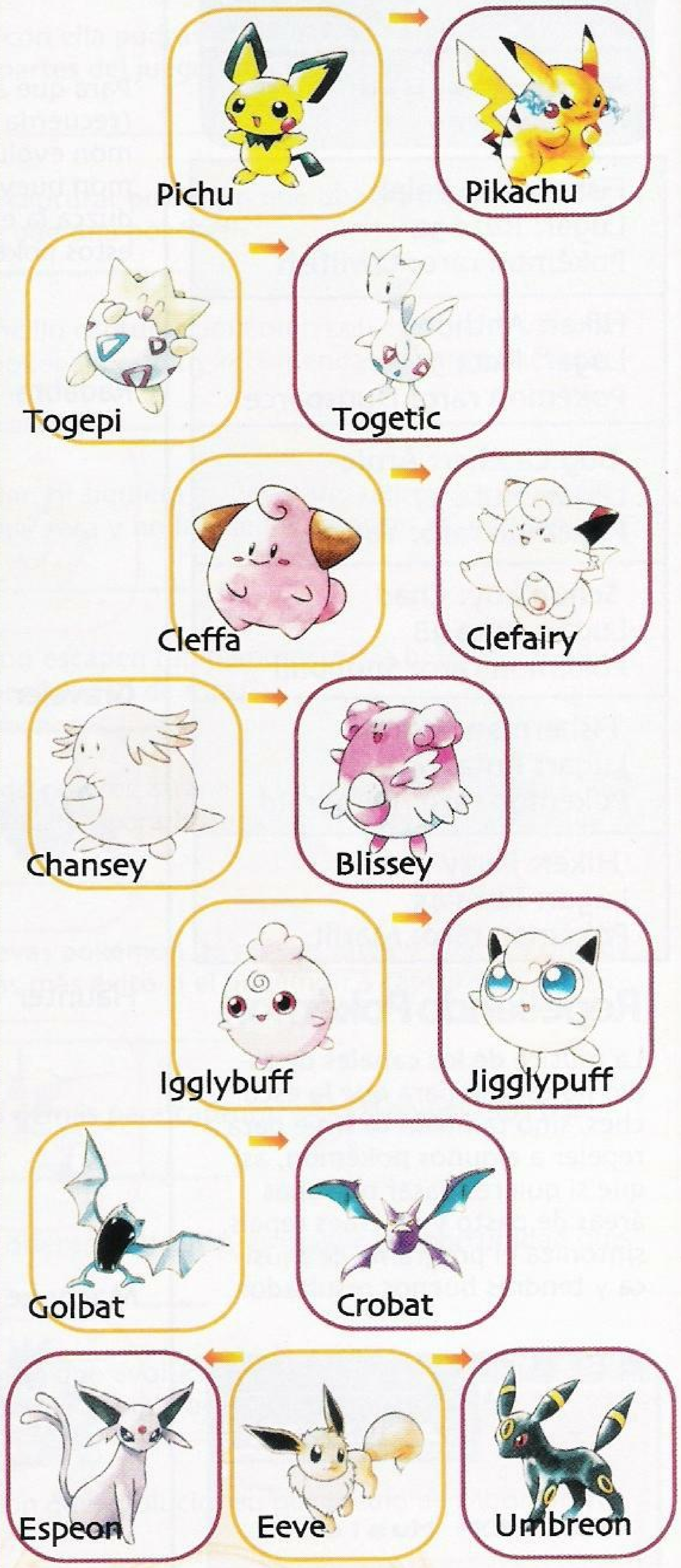
Esta es la lista de los pokémon que necesitan estar muy apegados a ti para evolucionar, claro que debes hacer un par de cosas y no hacer un par de cosas:

Lo que debes hacer:

- Debes llevarlo a Pallet Town para que lo vea la hermana de Blue.
- Lléva a tu pokémon a que le corten el cabello en Goldenrod city.
- Trae a ese pokémon en tu equipo por mucho tiempo.
- Dale un ítem a ese pokémon y dale los más ítems que puedas, como carbos, berrys, etc.

Lo que no debes hacer:

- Dejar que tu pokémon pierda en una batalla.
- Darle a ese pokémon medicinas amargas o intercambiarlo con otro entrenador.



Nota: Para que Eevee evolucione a Espeon, debes dejarlo evolucionar cuando sea de día y para que evolucione en Umbreon, debe ser de noche cuando evolucione.

Huevos de Pokémon



Ya no es un mito, los pokémon se reproducen por medio de huevos, para ello deben dejarse dos pokémon en el Day Care, pero de distintos sexos. Claro está que hay algunos pokémon que tienen sexo "neutro" y otros que son de uno sólo sexo siempre, entonces debes saber cómo dejarlos y checar si se llevan bien. Para checar si los pokémon se llevan bien y por ende, producirán un huevo, checa los mensajes que te dan cuando los checas una vez dejados con la pareja del Daycare.

Huevo:
- It appears to care for the other Pokémon
- It shows interest in the other pokémon
- It's friendly with the other pokémon

No Huevo:
- It's brimming with energy
- It has no interest in the other pokémon

Casi siempre los pokémon que pueden dejar huevos son los que están en la última etapa de evolución, por ejemplo: Nidorino y Nidorina, aunque sean de diferentes sexos, no están 100% desarrollados para tener crías. Cuando deseas un Pokémon en especial, lo mejor es elegir al mismo tipo de pokémon pero de distinto sexo, pero con los pokémon que son de un sólo género, debes usar otro pokémon cualquiera (siguiendo las reglas) del sexo opuesto para que se produzca un huevo.

Casi siempre, la hembra es dominante por lo que los huevos saldrán del tipo de pokémon que sea la hembra, para mejores resultados, junta a un pokémon de sexo cualquiera con uno que no tenga sexo, de preferencia un Ditto y así sabrás que del huevo saldrá el pokémon que no sea Ditto; además de que Ditto se lleva bien con todos los pokémon y tiende a incubar huevos más rápido y seguro.





Una vez que tus pokémon hayan producido un huevo, debes traerlo en tu equipo para que incube; las diferentes especies tienen tiempos diferentes de gestación, así que no te desesperes si algunos huevos tardan más que otros en incubar.

No huevos

Estos son los pokémon que nunca producen huevos, pero si pueden ser dejados en el Daycare para que suban sus habilidades.



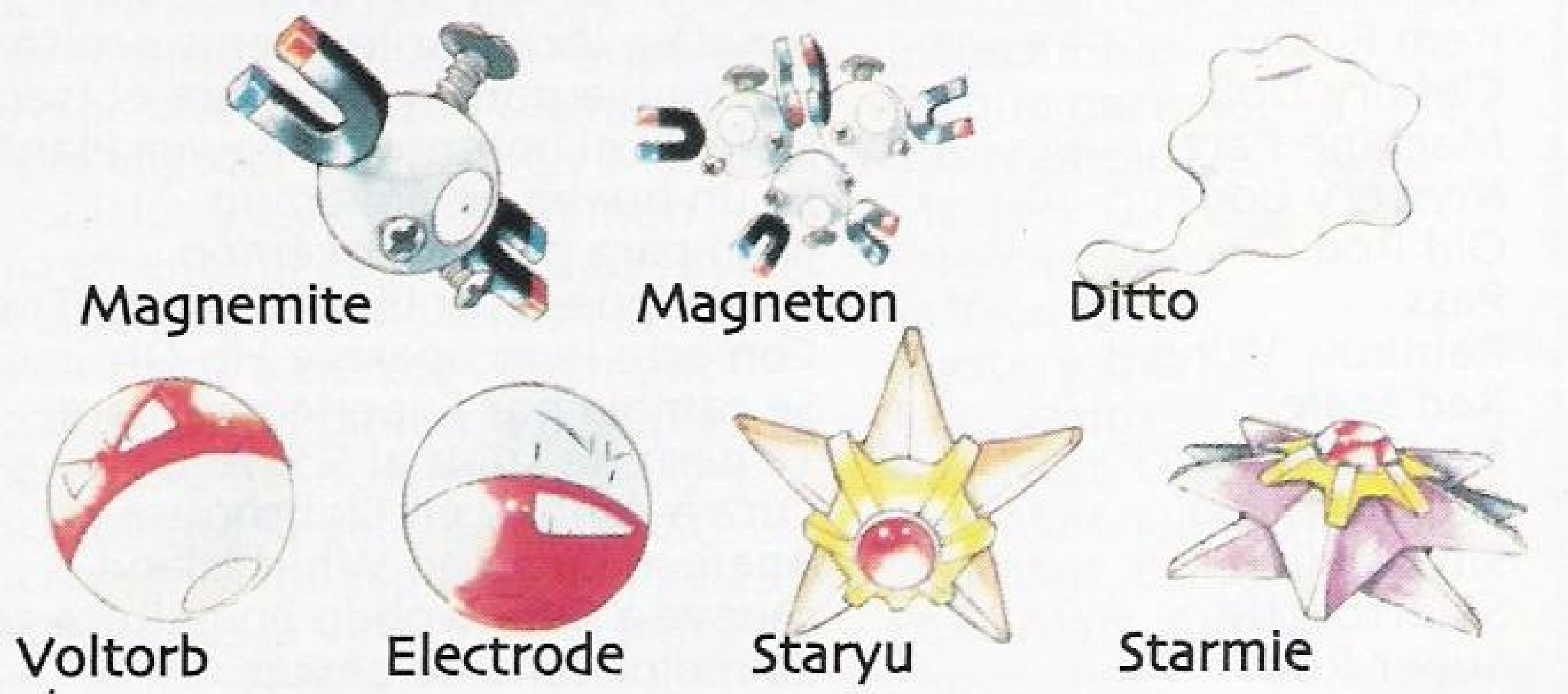
Pokémon 100% hembras



Pokémon 100% machos



Pokémon con sexo neutro



ITEMS

Esta es la lista de todos los ítems que podrás encontrar dentro de cualquiera de las versiones Gold o Silver; algunos se pueden vender, otros sólo se pueden usar y otros pueden ser guardados por los pokémon.

ITEMS CURATIVOS

Estos son los ítems que sirven para curar a tu pokémon de cualquier tipo de ataque, daño o status, recuerda que puedes encontrarlos o comprarlos en diferentes lugares además de que los pokémon no se curan solos cuando les das estos ítem

Item	Descripción	Lugar	Precio
Antidote	Cura un Pokémon envenenado	Poké Mart, Ruta 31	100
Awakening	Despierta un Pokémon dormido	Poké Mart, Cuevas	250
Berry Juice	Recupera 20 HP	Dale una Berry a Shuckle	
Burn Heal	Cura un Pokémon quemado	Poké Mart, Pueblos, Cuevas 250	
Elixir	Recupera 10 PP a toas las habilidades	Caminos, Cuevas, Mystery Gift	
Fresh Water	Recupera 50 HP	Tienda departamental, Mt. Moon	200
Full Heal	Cura cualquier condición	Poké Mart, Cuevas	600
Full Restore	Cura cualquier condición y recupera HP	Indigo Plateau, Cuevas	3000
Heal Powder	Cura cualquier condición, amarga	Goldenrod City	450
Hyper Potion	Recupera 200 HP	Poké Mart, Caminos, Cuevas1200	
Ice Heal	Cura un Pokémon congelado	Poké Mart	250
Lemonade	Recupera 80 HP	Tienda departamental, Mt. Moon	350
Max Elixir	Recupera PP de todos los ataques	Caminos, Cuevas, Mystery Gift	
Max Ether	Recupera PP de un ataque	Goldenrod City, Caminos, Mystery Gift	
Max Potion	Recupera todo el HP	Poké Mart, Caminos, Cuevas2500	
Max Revive	Revive Pkmn desmayado recupera todo	Caminos, Cuevas	
MooMoo Milk	Recupera 100 HP	MooMoo Farm, Pkmn salvaje	500
ParalyzeHeal	Cura un Pokémon paralizado	Poké Mart, Cuevas	200
Potion	Recupera 20 HP	Poké Mart, Caminos, Cuevas300	
RageCandy	Recupera 20 HP	Mahogany Town	200
Revival Herb	Revive Pokémon desmayado	Goldenrod City	2800
Revive	Revive Pokémon desmayado 1/2 HP	Poké Mart, Cuevas, Caminos	1500
Sacred Ash	Revive todos los Pokémon	Pokémon salvaje	
Soda Pop	Recupera 60 HP	Tienda departamental, Mt. Moon	300
Super Potion	Recupera 50 HP	Poké Mart, Caminos, Cuevas700	

BERRIES

Estos son ítems curativos, también sirven para diferentes casos de cambios de Status, pero como son naturales, los pokémon los pueden usar si se los das.

Item	Descripción	Lugar
Berry	Recupera 10 HP	Parque Nacional, Rutas 29,30,38,46,11,M.Gift
Bitter Berry	Cura Pokémon confundidos	Blackthorn City, Rutas 31, 43, 1, M.Gift
Burnt Berry	Cura un Pokémon quemado	Ruta 44, Fuschia City, Pewter City, M.Gift
Gold Berry	Recupera 30 HP	Parque Nacional, M. Gift, Intercambio
Ice Berry	Cura un Pokémon congelado	Pewter City, Ruta 36, 26, M.Gift, Intercambio
Mint Berry	Despierta un Pokémon dormido	Rutas 39, Pewter City, M.Gift
Miracle Berry	Cura todas las condiciones	Mystery Gift
Mystery Berry	Recupera PP	Rutas 35, 45, Intercambio
Paralyzecure BerrY	Cura Pokémon paralizado	Violet City, Rutas 46, 8, M.Gift
Poisoncure Berry	Cura Pokémon envenenado	Rutas 2, #0, 33, M.Gift

ACCESORIOS

Estos son ítems que nunca vas a poder vender ni deshacerte de ellos, te ayudan a lo largo de todo el juego, algunos son para conseguir cosas, pokémon o poder entrar a un lugar. Algunos despúes de pasar un evento dentro del juego no te servirán, así que mejor depósitalos dentro de tu PC.

Item	Descripción	Lugar
Basement Key	Abre la puerta a Underground Path	Goldenrod City
Bicycle	Te mueves el doble de rápido	Goldenrod City
Card Key	Abre un pasaje en Radio Tower	Goldenrod City
Coin Case	Aquí guardas hasta 9,999 monedas	Goldenrod City
Good Rod	Caña de pescar de nivel medio	Olivine City
Item Finder	Ayuda a localizar los ítems ocultos	Ecruteak City
Clefairy Doll	Se cambia por un Pass para el tren	Vermilion City
Machine Part	Se le da al gerente de Power Plant	Cerulean City
Mystery Egg	Es un huevo de pokémon	Ruta 30
Old Rod	Item para pescar pokémon	Ruta 32
Pass	Con él puedes subir al Magnet Train	Saffron City
Rainbow Wing	Con este ítem aparece Ho-Oh	Goldenrod (Gold)/Pewter (Silver)
Red Scale	Se cambia por Experience Share	Lake of Rage
S.S. Ticket	Te permite subir al S.S. Aqua	New Bark Town
Secret Potion	Cura a Amphy en Lighthouse	Cianwood City
Silver Wing	Aparece Lugia en Whirl Island	Goldenrod (Silver)/Pewter City (Silver)
Squirtbottle	Mueve a Sudowoodo en la Ruta 36	Goldenrod City
Super Rod	La mejor caña de pescar	Ruta 12

ITEMS DE AYUDA

Estos ítems son cruciales para que no te vulevas loco dentro de este gran mundo Pokémon, con ellos podrás salir de un lugar o situación comprometida rápidamente, también te sirven para que puedas saber dónde estás y muchas cosas más.

tem	Descripción	Lugar
Escape Rope	Sirve para escapar de torres y cuevas	Poké Mart, Cuevas
Expn Card	Te permite escuchar el radio en Kanto	Lavender Town
Map Card	Permite ver el Mapa desde el Pokégear	Cherrygrove City
Max Repel	Repele pokémon débiles por 250 pasos	Poké Mart, M.Gift
Poké Doll	Permite el escape de pokémon salvajes	T. D., Mt. Moon
Pokédex	Almacena datos de los Pokémon	Ruta 30
Radio Card	Permite escuchar radio en el Pokégear	Goldenrod City
Repel	Repele Pokémon débiles por 100 pasos	Poké Mart, Mt.Moon
Super Repel	Repele Pokémon débiles por 200 pasos	Poké Mart, M.Gift
Unown Dex	Modificación para Pokémon Unown	Ruins of Alph

APRICORNS

No hay mucha ciencia en estos ítems, los puedes encontrar en muchos árboles y sirven para ser convertidos en Pokéballs cuando se las llevas a Kurt en el pueblo de Azalea.

tem	Descripción	Lugar
Black Apricorn	Material para Heavy Ball	Ruta 37
Blue Apricorn	Material para Lure Ball	Ruta 37
Green Apricorn	Material para Friend Ball	Ruta 42
Pink Apricorn	Material para Love Ball	Ruta 42
Red Apricorn	Material para Level Ball	Ruta 37
White Apricorn	Material para Fast Ball	Azalea Town
Yellow Apricorn	Material para Moon Ball	Ruta 42

ITEMS PARA SUBIR HABILIDADES

Este tipo de ítems te ayudan a mejorar las habilidades de tus pokémon, algunos son para una sola batalla y otros para mejorarlos siempre. Ten en cuenta que algunos sirven para ayudar a evolucionar ciertos pokémon y otros sólo suben sus habilidades mientras los tengan sostenidos.

Amulet Coin	Duplica el dinero ganado en batalla	Goldenrod City
Bersek Gene	Incrementa ataque 2 niveles,confunde	Cerulean City
Black Belt	Incrementa el poder de tipo Fighting	Lake of Rage
Black Glasses	Incrementa el poder de tipo Dark	Dark Cave
Bright Powder	Baja la puntería del oponente	Intercambio, Salvaje
Calcium	Eleva la defensa a ataques especiales	T.D., Caminos
Carbos	Eleva la velocidad	T.D., Cuevas
Charcoal	Incrementa el poder de tipo Fire	Azalea Town
Cleanse Tag	Aleja a los pokémon salvajes	Ruta 5
Dire Hit	Hay más ataques críticos (una pelea)	Poké Mart, Caminos, Cuevas
Dragon Fang	Incrementa el poder de tipo Dragon	Dragon's Den
Dragon Scale	Evoluciona ciertos pokémon	Mt. Mortar, Intercambio
Everstone	Evita que un Pokémon evolucione	New Bark Town, Caminos, Intercambio
Exp. Share	Un Pokémon recibe 1/2 de toda la exp.	Goldenrod City, Ruta 30
Fire Stone	Evoluciona ciertos Pokémon	Mystery Gift
Focus Band	Evita que un Pokémon se desmaye	Saffron City
Guard Spec.	Protege de ataques especiales (1pelea)	T.D., Cuevas, M.Gift
Hard Stone	Incrementa el poder de tipo Rock	Ruta 36
HP Up	Eleva el HP	T.D., Cuevas, M.Gift
Iron	Eleva los poderes defensivos	T.D., Cuevas
King's Rock	Evoluciona a ciertos pokémon	Slowpoke Well, Intercambio
Leaf Stone	Evoluciona a ciertos Pokémon	Mystery Gift
Leftovers	Recupera puntos durante la pelea	Celadon City, Intercambio
LIght Ball	Duplica ataques especiales de Pikachu	Intercambio
Lucky Punch	Chance de ataque crítico	Intercambio
Lucky Egg	Aumenta más experiencia	Intercambio
Magnet	Incrementa el poder de tipo Electric	Ruta 37
Metal Coat	Incrementa el poder de tipo Steel	S.S. Aqua, Intercambio
Metal Powder	Incrementa el poder defensivo de Ditto	Intercambio
Miracle Seed	Incrementa el poder de tipo Grass	Ruta 32
Moon Stone	Evoluciona ciertos Pokémon	Tu mamá, Ruta 27, Intercambio
Mystic Water	Incrementa el poder de tipo Water	Cherrygrove City
Nevermelt Ice	Incrementa el poder de tipo Ice	Ice Path
Pink Bow	Incrementa el poder de tipo Normal	Ruta 29, Goldenrod City
Poison Barb	Incrementa el poder de tipo Poison	Ruta 32, Intercambio
Polkadot Bow	Incrementa el poder de tipo Normal	Intercambio
PP Up	Eleva el nivel de PP	Varios
Protein	Eleva los puntos de ataque	T.D., Caminos, Cueva
Quick Claw	Oportunidad de atacar primero	Parque nacional, Intercambio
Rare Candy	Eleva el nivel del Pokémon 1 punto	Varios
Scope Lens	Chance de ataque crítico	Mystery Gift
Sharp Beak	Incrementa el poder de tipo Flying	Ruta 40, Intercambio
Silver Powder	Incrementa el poder de tipo Bug	Intercambio
Smoke Ball	Permite escapar de Pokémon salvajes	Goldenrod City
Soft Sand	Incrementa el poder de tipo Ground	Ruta 34
Spell Tag	Incrementa el poder de tipo Ghost	Blackthorn City, Intercambio
Stick	Incrementa el poder de Farfetch'd	Intercambio
Sun Stone	Evoluciona a ciertos Pokémon	Parque nacional
Thick Club	Eleva el poder de Cubone y Marowak	Intercambio
Thunder Stone	Evoluciona a ciertos Pokémon	Mystery Gift
Twisted Spoon	Incrementa el poder de tipo Psychic	Intercambio
Up-Grade	Evoluciona a un Pokémon específico	Saffron City
Water Stone	Evoluciona a ciertos Pokémon	Mystery Gift
X Accuracy	Incrementa la puntería (1 pelea)	T.D., varios
X Attack	Incrementa el ataque (1 pelea)	Poké Mart, Cuaevas, M.Gift
X Defend	Incrementa la defensa (1 pelea)	Poké Mart, Cuevas, M.Gift
X Special	Incrementa los especiales (1 pelea)	Poké Mart, Cuevas, M.Gift
X Speed	Incrementa la velocidad (1 pelea)	Poké Mart, Cuevas

ITEMS PARA VENDER

Algunos Itmes tal vez no parezcan de mucha utilidad, que no tienen un uso aparente, pero en realidad son bastante útiles en una situación desesperada ya que se pueden vender a muy buen precio, claro, con sus excepciones.

tem	Descripción	Lugar	Precio
Big Mushroom	Venta en un Poké Mart		Intercambio
Big Pearl	Venta en un alto precio	Goldenrod City, Int.	3500
Brick Piece	Venta en un Poké Mart		Intercambio
Gold Leaf	Venta en un Poké Mart		Intercambio
Nugget	Venta a un alto precio	varios	4500
Pearl	Venta a un alto precio	Goldenrod City, Int.	650
Silver Leaf	Venta en un Poké Mart		Intercambio
Star Piece	Venta a un alto precio	Goldenrod City	4600
Star Dust	Venta a un alto precio	Goldenrod City	900
Slowpoke Tail	Venta a un alto precio	Mahogany Town	9800
Tiny Mushroom	Venta a bajo precio	Mahogany Town	500

MAILS

Los Mails en realidad no tienen un uso de vital importancia en el juego, podría decirse que son más que nada ocsiosos. Los mails son mensajes que les das a los pokémon como si fueran ítems como Berries, pero puedes escribir en ellos, así que puedes pasar mensajes a un amigo por medio de los pokémon o lo que se te ocurra; también puedes salvar los mails, una buena manera de usarlos es para dejar escrito algo importante y que seguro vas a olvidar, por ejemplo. También pueden ser imprimidos con la Game Boy Printer.

tem	Descripción	Lugar	Precio
Eon Mail	Impreso con la silueta de Eevee	Mystery Gift	
Flower Mail	Impreso con estampado de flores	Varios Marts	50
Liteblue Mail	Impreso con estampado de Dratini	Vermilion City	50
Lovely Mail	Impreso con corazones	Celadon City	50
Morph Mail	Impreso con la silueta de Ditto	Mystery Gift	
Music Mail	Impreso con estampado de Natu	Mystery Gift	
Portrait Mail	Imprime cualquier pokémon	Mt. Moon	50
Surf Mail	Impreso con estampado de Lapras	Olivine, Cerulean	50

POKEBALL

Ya habíamos hablado sobre las diferentes Poké Balls que hay en este juego, pero aquí está para completar la lista de ítems todas las Pokéballs para una localización más rápida y sepas dónde encontrarlas.

tem	Descripción	Lugar	Precio
Fast Ball	Captura Pokémon que escapan rápido	Azalea Town (Kurt)	White Apricorn
Friend Ball	Captura Pokémon que se apegan a ti	Azalea Town (Kurt)	Green Apricorn
Great Ball	Captura Pokémon mejor que Pokéball	varios	600
Heavy Ball	Captura Pokémon pesados	Azalea Town (Kurt)	Black Apricorn
Level Ball	Captura Pokémon de nivel inferior	Azalea Town (Kurt)	Red Apricorn
Love Ball	Captura Pokémon del sexo opuesto	Azalea Town (Kurt)	Pink Apricorn
Lure Ball	Captura Pokémon que pesques	Azalea Town (Kurt)	Blue Apricorn
Master Ball	Captura Pokémon sin fallar	Goldenrod City, New	Bark Town
Moon Ball	Captura Pkmn relacionados con Moon Stone	Azalea Town (Kurt)	Yellow A.
Poké Ball	Captura Pokémon	Poké Mart, Ruta 31	200
Ultra Ball	Captura Pokémon mejor que la Greatball	Poké Mart, varios	1200

TECHNICAL MACHINE

Las Technical Machines son habilidades que pueden ser enseñadas a un Pokémon por su entrenador. A veces algunos Pokémon pueden aprender ciertas habilidades iguales a las TM pero de forma natural mientras van ganando experiencia.
Estas pueden ser usadas una única vez en un Pokémon y pueden ser olvidadas cuando se les enseña un habilidad nueva. No todos los Pokémon pueden aprender todas las TMs, depende del tipo que sea es la variedad que puede aprender.
Recuerda que un Pokémon que haya aprendido una habilidad nueva no podrá ser transferido a las versiones Red, Blue y Yellow.

TM	Habilidad	Lugar	Precio
01	Dynamic Punch	Cianwood City	
02	Headbutt	Ilex Forest, Golderod City	2000
03	Curse	Celadon City	
04	Rollout	Ruta35	
05	Roar	Ruta 32	
06	Toxic	Fuschia City	
07	Zap Cannon	Power Plant	
08	Rock Smash	Ruta 36, Goldenrod City	1000
09	Psych Up	Intercambio	
10	Hidden Power	Lake of Rage, Celadon City	3000
11	Sunny Day	Goldenrod City, Celadon City2000	
12	Sweet Scent	Ruta 34	
13	Snore	Dark Cave, Moo Moo Farm	
14	Blizzard	Goldenrod City	5500 (coins)
15	Hyper Beam	Celadon City	7500 (coins)
16	Icy Wind	Mahogany Town	
17	Protect	Celadon City	3000
18	Rain Dance	Slowpoke Well, Celadon City2000	
19	Giga Drain	Celadon City	
20	Endure	Burned Tower	
21	Frustration	Goldenrod City	
22	Solarbeam	Ruta 27	
23	Iron Tail	Olivine City	
24	Dragonbreath	Dragon's Den	
25	Thunder	Goldenrod City	5500 (coins)
26	Earthquake	Victory Road	
27	Return	Goldenrod City	
28	Dig	National Park	
29	Psychic	Saffron City, Celadon City	3500 (coins)
30	Shadow Ball	Ecruteak City	
31	Mud Slap	Violet City	
32	Double Team	Celadon City	1500 (coins)
33	Ice Punch	Goldenrod City, Intercambio	3000
34	Swagger	Light House	
35	Sleep Talk	Goldenrod City	
36	Sludge Bomb	Ruta 43	
37	Sand Storm	Ruta 27, Celadon City	2000
38	Fire Blast	Goldenrod City	5500 (coins)
39	Swift	Union Cave	
40	Defense Curl	Mt. Mortar	
41	Thunder Punch	Goldenrod City	3000
42	Dream Eater	Viridian City	
43	Detect	Lake of Rage, Intercambio	
44	Rest	Ice path	
45	Attract	Goldenrod City	
46	Thief	Mahogany Town	
47	Steel Wing	Rock Tunnel, Ruta 28	
48	Fire Punch	Goldenrod City	3000
49	Fury Cutter	Azalea Town	
50	Nightmare	Ruta 31	

ITEMS DECORATIVOS

Por último tenemos los ítems que en realidad no te sirven para nada más que para darle un toque más personal al juego. Nos referimos a que en realidad no son necesarios como los Mails, pero es muy padre decorar con éstos ítems y presumir tu cuarto a otros entrenadores.

tem	Descripción
Big Lapras Doll	Mystery Gift
Big Onix Doll	Mystery Gift
Big Snorlax Doll	Compras de Mamá
Blue Carpet	Mystery Gift
Bulbasaur Doll	Mystery Gift
Charmander Doll	Compras de Mamá
Clefairy Doll	Compras de Mamá
Clefairy Poster	Mystery Gift
Diglett Doll	Compras de Mamá
Feathery Bed	La tienes desde el inicio
Gengar Doll	Compras de Mamá
Geodude Doll	Compras de Mamá
Gold Trophy	Intercambio
Gorgeous Box	Mystery Gift, Intercambio
Green Carpet	Mystery Gift
Grimer Doll	Mystery Gift
Jigglypuff Doll	Mystery Gift
Jigglypuff Poster	Mystery Gift
Jumboplant	Mystery Gift
Machop Doll	Compras de Mamá
Magikarp Doll	Compras de Mamá
Magnaplant	Mystery Gift
NES	Mystery Gift
N64	Mystery Gift
Normal Box	Mystery Gift, Intercambio
Oddish Doll	Compras de Mamá
Pikachu Doll	Compras de Mamá
Pikachu Poster	Mystery Gift
Pink Bed	Mystery Gift
Poliwag Doll	Compras de Mamá
Polkadot Bed	Mystery Gif
Red Carpet	Mystery Gift
Shellder Doll	Compras de Mamá
Silver Trophy	Intercambio
Squirtle Doll	Compras de Mamá
Staryu Doll	Compras de Mamá
Super NES	Mystery Gift
Surfing Pikachu Doll	Mystery Gift
Town Map	Lo tienes desde el inicio
Tropicplant	Mystery Gift
Virtual Boy	Mystery Gift
Voltorb Doll	Compras de Mamá
Weedle Doll	Compras de Mamá
Yellow Carpet	Mystery Gift

HIDDEN MACHINES

Estas son habilidades similares a las TMs, pero con la diferencia de que éstas pueden ser usadas muchas veces en los pokémon que sean compatibles, es decir, la misma sirve para sierpre y no se acaba. Estas habilidades te serán muy útiles dentro del juego pues se usan también fuera de la batalla (una que otra TM también lo hacen), además de que no pueden ser olvidadas por los Pokémon a menos de que sean llevados con un sujeto en Blackthorn City que hace que las olviden.

HM	Habilidad	Lugar
01	Cut	Ilex Forest
02	Fly	Cianwood City
03	Surf	Ecruteak City
04	Strenght	Olivine City
05	Flash	Sprout Tower
06	Whirlpool	Rocket Hideout
07	Waterfall	Ice Path

Disfruta la experiencia de navegar por el ciberespacio de EsMas niños

¡EN VIVO!

PAPALOTE MUSEO DEL NIÑO abre sus puertas para que todos los niños puedan jugar, tocar y aprender, con la recreación de las diferentes secciones de



Todas estas secciones estarán llenas de sorpresas. Por supuesto, también encontrarás al Capitán EsMas, a Gálix y al resto de la tripulación.
No te pierdas esta nueva exposición temporal* y vive una emocionante aventura.

Y sigue entrando a EsMas niños donde siempre hay algo nuevo y divertido.

www.esmas.com

PAPALOTE • MUSEO DEL NIÑO

*La entrada a la exposición temporal de EsMas niños está incluida en la admisión al museo.


CHOCOLATE ES ENERGIA
CARLOS V
Nestlé
Siempre
una Rica Historia
Nestlé
La pasión por el chocolate®